平成2年1月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第1号通巻40号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊ゲーメスト GAMEST

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
1
Jan. 1990
No.40
500yen（本体485円）



まだまだ青いぜ40号!!若気のいたり大プレゼント大放出!

特報 セタアニメ、始動!!

もうすぐ君も神話に会える!
グラディウスIII

カプコンシューティングの王道だ!
1941

本格F1レーシング
スーパーフォーミュラ

全敵キャラ攻略!
ダライアスII

好きです大攻略!!

消しまくれ!
クォース

涙のエンディングだ!
ゼロウイング

チップイン・バーディー、当たりまえ
スーパーマスターズ

あおりあおられがけの下
ビッグラン

倒せ最終ボス
ミッドナイトレジスタンス

3日目突破!
バーニングフォース

SCOOP ニューゲーム!!

男は黙ってパイルドライバー
ファイナルファイト

縦スクロール本命シューティング
鮫! 鮫! 鮫!

現代の影・忍者アクション
シャドーダンサー

ブロックをそろえてクリアでウヒョ♡
パズニック

勝つのは1人だ!
バイオレンスファイト

激ノリ! VGMライブだ!!

新装開店!!ゲーメストアイランド

台湾ゲーム誌事情突撃レポート

最優秀賞が決まったぞ!! 読者ゲーム懸賞論文

"詰めテトリス" ゲーメストの逆襲だぁっ!!

MTJのゲームデザイナー入門

目指せハイスコア

ゲームてんこ盛り


© TAITO CORP. 1989.
勝つことだけが街の掟だ。
ストリートが、群集が、いまたった4人の男たちの闘いの炎に焼きつくされる。
街をリングに、闘うためにだけ生まれてきた男たちの壮絶な死闘。
バイオレンスファイトの炎にキミも抱かれてみないか。
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL. 03-222-4888（大代表）

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

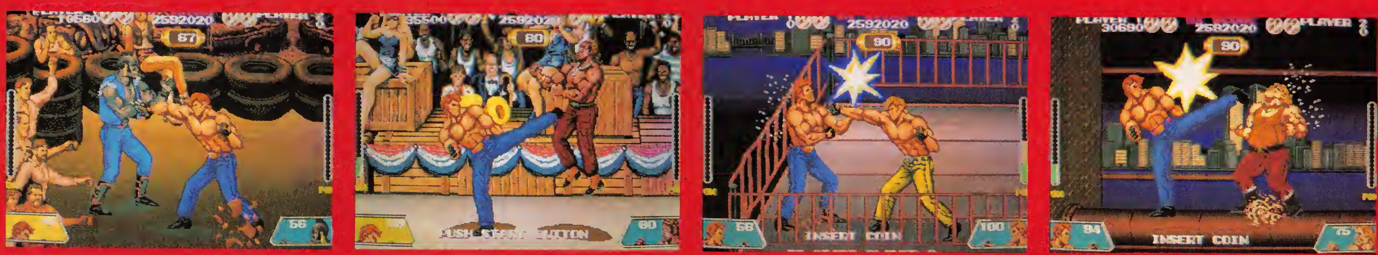


バイオレンスファイト

VIOLENCE FIGHT™



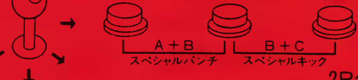




■対戦者を4人の中から選択。1対1での熱い闘いがスタートする。
■ステージは全5ステージ。5ステージクリアでゲームオーバー。
■1ステージは3ラウンド。2ラウンド勝てば次ラウンドへGO。
■2ラウンド勝つごとにボーナスステージ。見事敵を倒せばパワーアップのチャンス。強烈なパンチ、またはキックが加算される。
■コンティニューは10秒間。その間にリプレイすれば終ったステージからゲーム続行。10秒をモノにできる奴だけが勝利を手にする。
■途中参加も大歓迎のゲームモードは2タイプ。2人で対戦するためのVSモードと1人用の対コンピュータモードが待っている。

使いこなして勝利を手にする！

【パンチ攻撃】
Aボタンを1回押すとノーマルパンチ。（敵に与えるダメージは弱）
【キック攻撃】
Cボタンを1回押すとノーマルキック。（敵に与えるダメージは弱）
【ジャンプ】
Bボタンでジャンプ。敵にうまく近づくために必ず使いこなしたい。
【スペシャル攻撃】
A＋Bボタンでスペシャルパンチ。（敵に与えるダメージは強！）
B＋Cボタンでスペシャルキック。（敵に与えるダメージは強！）
【アドバイス】
■繰り出される敵の攻撃。もし倒されてしまったら、A・B・Cボタンのいずれかを速打。キミはスピーディに立ち上れるはずだ。
■箱と樽が重要なアイテムだ。Aボタンで獲得。攻撃に利用しよう。
■弱っている敵に接近。Aボタンを使えば投げ飛ばすことができる。
■投げ飛ばした敵が落下したら、すかさず攻撃するのがポイント。



2Pダブルコンパネ使用



タイトーイメージキャラクター
岩井由紀子（ゆうゆ）

植物のステージ



おなじみ、前衛のザコ。



食虫植物にあたるとひきこまれる。

食虫植物にぶつかるとひきこまれそうになります。ボスは自機を吸いこもうとしてきます。

もうすぐ君も神話に会える！

グラディウスIII



タイトル画面。

驚異のパワーUP全紹介

©KONAMI

前回紹介したグラディウスIIIの続報が入ったのでまた報告しましょう。今回は前回とステージもかなり変わっていて、発売にむけてまた一歩近づいたという感じです。

今回はまず独特のパワーUPと、前回紹介できなかった新たなステージも紹介していきます。

パワーUPについて

特定の敵が持っているエネルギーカプセルを集め、画面の下のゲージに合った時にボタンを押すとパワーUPするのはグラディウス、グラディウスIIと同じです。

ただし、今回のグラディウスIIIではパワーUPの種類をゲーム初めに選ぶことができます。

通常のTYPE SELECTとEDIT・MODEの2種類があります。

通常のモードは、グラディウスIIとほぼ同じで、ミサイル・ダブル・レーザーの組み合わせが違う4タイプのものから1つを選ぶことができます。シールドは別に自由に選べる所もグラディウスIIと同じです。

エディットモードでは、個々のパワーUPを好きなように選べます。最新のバージョンでは、オプションも選択できます。新しいオプションはレバーを入れた方向にオプションが伸びるという画期的なものです。今までのオプションと操作感覚が違います。

エディットモードの中に入っているそれぞれのパワーUPは表を見てください。

これらのパワーUPを駆使してグラディウスIIは発進します。今度は発売バージョンで会いましょう！（ぜんじ）

※写真・記事はロケテストバージョンのものです。

難易度選択モード

初心者と上級者向けの2つのコースがあります。初心者コースは死んでもパワーUPが全部なくならないという、初心者に親切にできています。

上級者向けはルールは今までのグラディウスシリーズと同じですが、初心者向けより面数が多く、さまざまな展開が楽しめるようになっています。



グラIIのタイプの武器セレクト。



これがエディットモード。
好きな武器が選べるぞ。

エディットモードのパワーUP

ミサイル系

①**ミサイル**　地形に沿って流れていきます。2連射できるところがパワーUPしているところです。
②**コントロール**　レバーを入れた方向に飛ばせます。上へ、下へは飛ばせますが、後へは飛ばせません。
③**アップミサイル**　ミサイルが上へと飛んでいくものです。意外な所で使えるかも。
④**スモールスプレッド**　ナナメ後へスプレッドボムを落とします。後に強いミサイルです。

ダブル系

①**バーティカル**　垂直に真上に撃ちます。
②**スプレッド・ガン**　初めは2WAYに前方に弾を広げて撃ちます。さらにもう1つ取ると3WAYとなっていきます。
③**テイル・ガン**　後に撃ちます。グラディウスIIではほとんど使える場所はなかったが、今度はどうか？
④**フリーウェイ**　レバーを入れた向きに撃てます。敵のパターンを覚えていれば使いこなせるかも。

レーザー系

①**ツイン・レーザー**　前方に2本のレーザーを撃ちます。
②**リップルレーザー**　グラディウスIIでは活躍した、広がるレーザー。
③**E・レーザー**　丸いエネルギー弾を撃ちます。ボタンを押しっ放しにするとエネルギーがたまります。
④**C・レーザー**　押しっ放しで撃てる、線状のレーザーです。昔なつかしきレーザー。

シールド系

①**フォースフィールド**　自機全体を包みます。
②**シールド**　前方からの弾を防ぎます。
③**フリーシールド**　自機の回り8ヵ所にシールドをつけられます。好きな所にどんどんつけることが可能です。
④**リデュース**　自分が2段階に小さくなります。当たり判定も当然小さくなります。

！のゲージ

①**ノーマル**　敵を全滅させます。グラディウスの青カプセルの代わり。
②**スピードダウン**　スピードが1段階落ちます。
③**残機オプション**　残り残機がオプションになります。残機1機につき1つのオプションになるわけです。

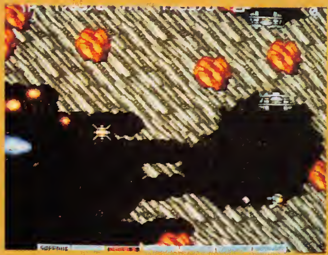
SCOOPニューゲーム!!

逆火山のステージ

ヤマ場です。複雑な地形をくぐり抜け、地下へと入っていきます。地底深くに潜むボスは…。



地底にもぐったビッグバイパー。



岩が上から落ちて来る地底シーン。



グラディウスでも出てきた懐かしのシーンだ。



ハッチからの攻撃が大変。逆火山ステージだ。



地震と共に上から砲台が落ちて来る。



逆火山面のボス。強力な攻撃だ。



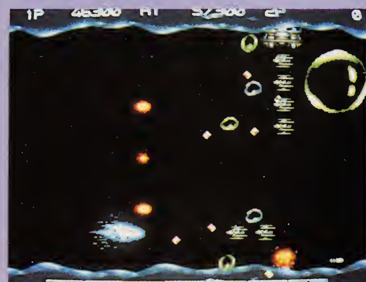
ハッチ、ダッカも出現。



植物面のボス。吸いこまれるので弾かわし辛い。

泡のステージ

分裂する泡がいっぱい来ます。ボスも泡の中に入っています。



泡のステージ。バリバリ撃ちまくる。



泡を破って出てくる敵。

これが泡ステージのボスだ。泡に穴を開ける／



他にも触手ステージ、3D面もあるぞ！



3D面ではパワーカプセルが落ちている。

触手ステージもあった。



1941
19シリーズヒストリー

©カプコン

1942
1943
1943改
1941

見よ！ついに1941が雲間に姿を現わした。壮烈な戦いはさけられない。出撃を前にして、いましばし19シリーズの歴史を振り返りつつ戦いへの態勢をととのえよ。

それは1942から始まった

1984年の、たしか秋だったと思う。1942がゲームセンターに姿を見せたのは。

かなりのロングセラーで、ゲームセンターでもその位置をしっかりとキープしていたゲームだった。だから、若いゲーメスト読者であっても、しっかりと画面を覚えている人も多いでしょう。

いま、改めて画面を見てみると…。

シンプル！

1942年のキーワードは、この「シンプル」。

敵の弾やザコも多い訳ではないし、難易度も（当時のカプコンとしては）難しい方ではなく、誰でも無理なくゲームの世界に入っていける、それが1942だったのだ。

さらに特徴的だったのは、面の数え方でしょう。通して の現在の面を表示するのではなく、「LAST29STAGE」といった具合に、「あと何面という形で面が表現されています。

全面クリアへの目標が実にわかり易い。

面構成も4面1周期みたいな形でわかり易くできてました。全体的な流れにしても、

1面の中の流れにしても、よく整理されていて(シンプル)、プレイしていると、自ずとその流れが見えてくる…そうした「わかり易さ」が1942の根強い人気を支えていたのではないだろうか。

そして、もう1つの不思議な魅力は、その難易度でしょう。

基本的に敵の弾やザコの数は多くはない。しかし、画面の両端から出てくるザコは、ほとんどが円を描いて画面の下に飛んできて、実に危険だという、絶妙なバランス。

そうそう、中型機が編隊で、下から出てくる、というパターンもあった。

つまり、敵の弾にぶつかるのと同じ位、敵本体の体当りを喰らい易いゲームだった。

そうした、敵の弾だけではなく、敵編隊に追い込まれた時の対策の為に、「宙返り」という考え方が出てきたのかもしれませんね。

単純にして、しかもよく計算されたシューティングゲーム、それが1942といえるでしょう。



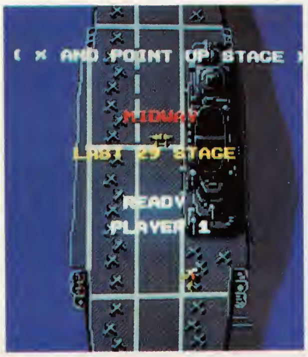
タイトル画面からしてシンプル。



これぞ元祖亜也虎だ。



1匹逃しただけで99%は悲しい。



ボーナス面。ハードランクだと：。

そして3年後… 1943

1942から3年。よりパワフルになって帰ってきたのが1943だ。

ゲーメストでも何度か紹介したし、みなさんお馴じみのゲーム。

1942と一番変った点は、ダメージ制になった事でしょう。

また、宙返りボタンがメガクラッシュボタンになったの



中型機との戦いもメインでしたね。



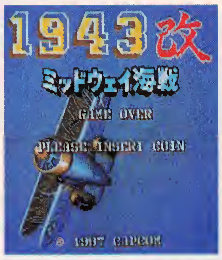
おお、グレードアップ



海の青に赤文字が映えて美しい。



このクリアデモ。なつかしい。

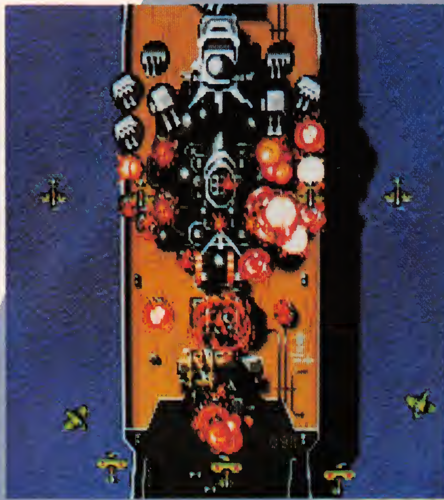


19シリーズ中ではマイナー(?)

も大きな変化ですね。
　もちろんメガクラッシュボタンとショットボタンを2つ同時に押すと、従来通り宙返りもできるし、パワーアップも、ショットガン・スリーウエイ・マシンガン・スーパーシェルと豊富でゲーム性を高めています。
　敵の攻撃パターンは、1942の場合、空中戦のみでしたが、1943は戦艦との戦いが用意されていたのも特徴的でした。
　やはり、なんといっても最終面の大和が強かった。これに尽きるのでは。
　ちなみに、1943は、ニユーバージョンともいえる「1943改」も発売されました。
　こちらは、操作方法は同じものの、主人公や敵キャラが複葉機に変更され、背景も朝昼そして夕方から夜へと刻々と過ぎる時間的空間の広がり…舞台効果が一段と工夫されていました。



カモーン、ヒリュー。(オイオイ)

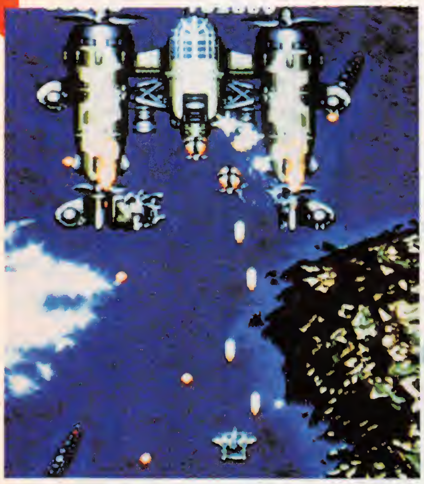

この激戦を君は見たか!?

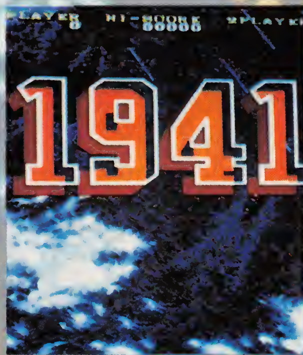


やはりこれ、大和です。

1941の登場

　1943から2年。いよいよ1941の登場となる訳です。
　敵の攻撃パターンは従来のものに加え、地上戦もあり、ますます激しいゲーム展開になっています。
　自機のショットのパワーアップは（現段階では）マシンガンのみ。おもしろいのは、アフターイメージと呼ばれるパワーアップがあること。
　これは自機の残像が発生し、攻撃力が3倍にUPする、というすぐれモノ。
　常時可能な攻撃方法は通常弾のみではなく、ショットボタンを押し続けて放すと破壊力抜群の徹甲弾とホーミングミサイルを発射する事ができます。
　進化しつづけてきた19シリーズの、決定版ともいうべき1941。
　開発最終段階に入っている1941の詳しいレポートは次号で/とお約束しよう。（GOD）

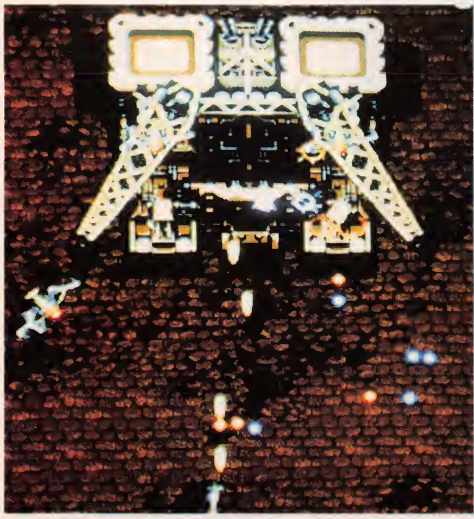

大型機。中心を狙え!!



ロゴが一段と大きくなってます。


19シリーズらしい風景。


反射レーザーだという。


こいつは一体?



例によって撃墜率が……。


翼よ、あれがパリの灯だ!?（古い）


砲台を破壊しいく快感。

SUPER FORMULA

通信機能搭載！

地上最速のバトル

© VIDEO SYSTEM

26台のF-1（モンスターマシン）が轟音をあげ、風を切り裂き、サーキットを、駆けめぐる／　めざせ、"世界一速い男"／



タイトル画面。

カーレースのシミュレーションゲームは、これまで多数発売されてきました。体感ゲームと言われる大型機からレバー操作タイプ、サーキットレース、ラリー、一般道のドライブ等、その種類も多い。

しかし、本当の意味でモータースポーツの緊張感を表現し、その面白さをゲーム化したものはあっただろうか。確かに、ゲームだから肉体的な危険はおかせないし、体験もできない。生と死の紙一重の差から生まれるスリルと緊迫感、そして面白さ。

それは無理にしても、今までのカーレースのシミュレーションには不満は多かったのではないか。スタート直後に大きく引き離されてしまう。他の競走車が激突してくる。オーバースピードでコーナリングできる等。

こうした不満をできるだけ取り除き、リアルなシミュレーションゲームを追求したのが、ビデオシステムの「SUPER FORMULA」です。0.1秒を競う、抜きつ抜かれつのバトルが楽しめるように開発されています。

これだけあるぞ SFの魅力

①競争車が知能を持った

今までのカーレースゲームは、競争車が勝手に走る中をかわしながら自車を操作するゲームでした。実際のカーレースでは、競争車が互いに衝突することがないように注意を払いながら競います。SUPER FORMUL



MARCI JADDチーム



BENETTEN FOADチーム



マシン&ドライバセレクト画面。



BRITISH GP。



U・S・A　GP。



LOTOS HOMDAチーム



WILLARMS JADDチーム



FERRERI チーム



McLARUN HOMDAチーム

Aでは、他の競走車にも状況を判断する力を与えられています。
　コーナリングで他車がわざわざ衝突してくることはなく実戦により近い。

②6台接続のマルチ・プレイ
　カーレースゲームの真髄は、抜きつ抜かれつのデットヒート。SUPER FORMULAでは、コンピュータカーとの競いあいも充分楽しめるが、人対人のマルチ・プレイは一層盛り上がります。
　最高6人まで同時にエキサイトできるというのがいいですね。

③コーナーリングに技あり
　実際のレースでもコーナリングの技術が勝負の分かれ目となります。当然レーシングゲームのポイントもここにあります。
　SUPER FORMULAでは、コーナリングがゲーム性の最大のポイントであると考え、ハードの開発が行なわれた。その為、ハードに搭載したのが回転スクロール機能。このハードにより、奥行きの深いゲームに仕上がったと言えます。オーバースピードでのスピンやコースアウトの表現はもとより、操作感覚の向上によりプレイヤーのチャレンジ精神を刺激。

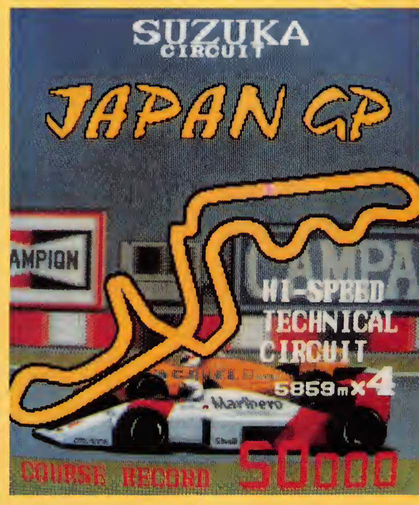
④新操作感覚
　カーレースゲームでは微妙な操作がゲームの奥行きを決定します。
　SUPER FORMULA開発に際して、ビデオシステムは新方式のジョイスティック及びボタンの開発をした。従来のデジタル方式にかえ、アナログ方式を採用した操作システムだ。
　ジョイスティックはステアリングの操作性を、ボタンはアクセル・ブレーキの操作性を再現し、微妙な操作が楽しめる特長がある。
　尚、設定の切換えにより、従来のデジタル方式のジョイスティック及びボタンの使用が可能。

⑤特徴ある4コースの設定
　有名なサーキットコースの中から4コースを選択。ハイスピードコースからテクニカルコースとそれぞれ特徴のあるサーキットを忠実に再現してある。
　ゲーム化による妥協を許さず、現実感のあるコース設定という訳。当然コース取り、ブレーキングポイント等、実際と同等の操縦が要求されるシミュレーションゲームに仕上がっています。

⑥音による臨場感
　実際のカーレースの迫力は車の排気音にある
　SUPER FORMULAでは、ハードのサンプリング機能とFM音源により迫力の効果音を生み出しています。実際のサーキットコースの臨場感が体験できる。又、ゲーム中の音楽も軽快で、音楽としても質の高い仕上がりです。

⑦感情移入のできる自車の選択
　カラーリングや特性の異なる6台の中から自車の選択が出来ます。プレイヤーは自分専用の車を操作することにより感情移入ができ、興奮し、ゲームに深くのめり込むことでしょう。

⑧グラフィック
　「SUPER FORMULA」は3D表現ではありません。が、サーキットコースの上空からヘリで追う画面を表現。競走車もできるだけ大きくし、ミニカーの走りまわるような感覚ではなく、現実感のあるグラフィックを採用している。



JAPAN GP。

とても単純！操作方法

レバー1本に、ブレーキ&バックボタンと、アクセルボタン。
　とても単純なので、すぐプレイできるものと思います。

熱くなる前に…プレイ方法

コインを投入後、まずマシンを決めます。



YOUR GRID 21！

写真の中から(6台)選ぶわけですが、上の3台はターボ車。レバーを動かすとドライバーが選べます。
　マシン、ドライバーを選んだあと、次にコースを選ぶ。
　チャンピオンシップとイギリスコースと、ジャパンコースと、アメリカコースの4つ。君はどれを選ぶ。
　予選のあと本選。当然6位以内、えっ！優勝だってえ！
　面白い！の一言。久々に上からの視点もので熱くなれそう。それに操作も簡単だし。
　友達とビシバシやるしかないぞっと。
(するずる)



GRID 12のボードをもつお姉さま。



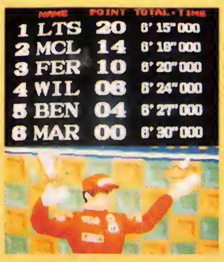
さあレースだ！


レーシングバトルその1。



レーシングバトルその2。


熱き戦い、その3。



イエーイ！パチパチパチ……。



コンティニュー画面。何かさびしげ……。



WORLD CHAMPIONSHIP
PLEASE SELECT PLAY-FIELD
1500cc TURBO MACHINE
3500cc MACHINE
競争車(レーシングカー)が知能を持った。
回転スクロール機能による、ビデオシステム初のレーシングカーゲーム登場。
多人数同時プレイ!
通信機能により最大6人で遊べます。
SUPER FORMULA
地上最速のバトル
ビデオシステム株式会社
本　社　〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側園堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2橋本ビル2F TEL03-452-5677/FAX03-452-5520
INFORMATION
●グラフィックデザイナー超大募集!
●ゲーム企画者募集!
●ソニーSMC-777高額で買い取ります。
(くわしくは本社までお問い合わせください。)

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
No.40
January 1990
1



VIC-BYPER

SCOOPニューゲーム!!

好きです大攻略!!

広告掲載ページご案内

DARIUS II ダライアスII

WIZのEXP22億のバイオ

厳しい戦いを続けている君に…強力な援軍をお届けしよう。今回は大ボス・中ボス・ザコの弱点をバッチリとえぐりだして攻略するぞ。健闘即クリアを祈る。

前号では一番簡単なクリアのルートを徹底的に攻略した訳ですが、役に立ったでしょうか。

その時、次回（つまりこの号で）は残りのルートの攻略もやりますと約束してしまったのですが、ページ数の都合や、全ゾーンを攻略するよりも残りのゾーンはプレイヤーのみなさんにプレイしてもらって驚きを味わってもらった方がよいのはないかと…あえて攻略はしません。

というのは、あまりにも無責任なので、残りのゾーンに行くにあたってのアドバイスを軽く書いていこう思います。

条件としては、前号で攻略したA－B－E－I－M－R－W（X）のコースをクリアしていること。これが必要条件です。

この基本ルートをクリアしていれば、他の面に行っても十分に対応することが出来るからです。

軽〜くアドバイス

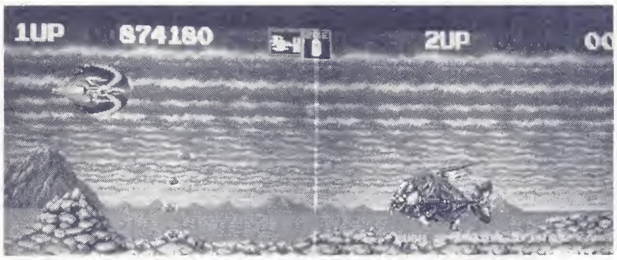
他の面に行くにあたって言えることは、いきなり全ルートを変えるより、最初は4面以降どのルートを通ってもクリア出来るようになってから始めて全ルートを変えて進んだ方がよいでしょう。

このゲームは、AからZまで28もゾーンがあり、クリアするルートも沢山あるのですが、おおきく区分けすると3タイプのルートに分けることができます。

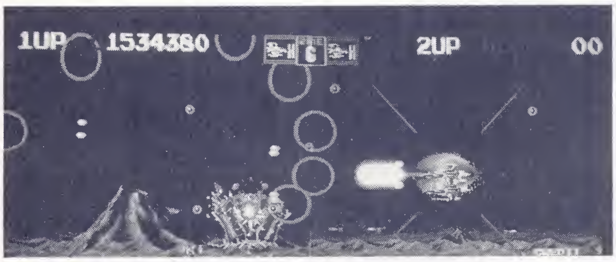
1つ目は、先月号にも書いた一番簡単な中央ルート。（10ページ）

2つ目は、少し難しくなった1つ目のルートの上下ルート。

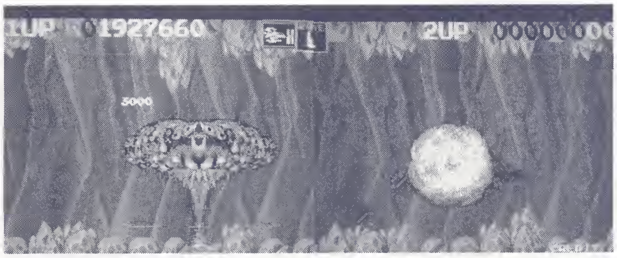
3つ目は、一番難しい一番上と一番下のルート。（特に一番下のルートは全面中そのゾーンしか出て来ない敵が沢山出て来るので、最難関のルートと言えます。）



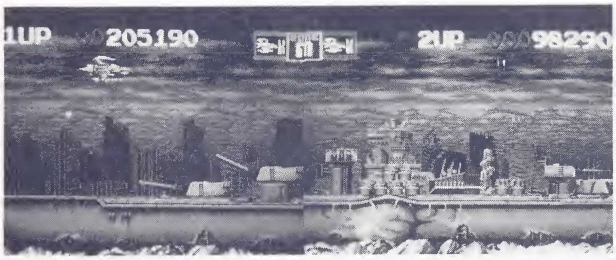
奥行きのあるゲーム



攻略も輪をかけて



大爆発。



ヤマトも沈む（意味無し）

自機のパワーUPについて

自機のパワーUPについて一言。

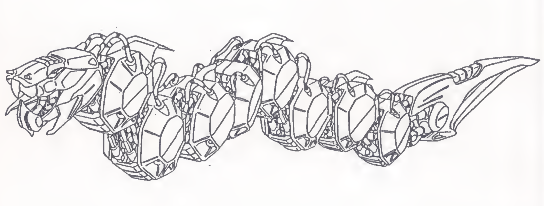
どのパワーUPアイテムも出たら取った方が勿論良いのですが、ミサイルのパワーUPについてはそうも言えません。それはなぜか？ その理由を挙げて行きます。

Aランクのイージーモード（最終面までノーミスでアイテムを全て取って行くとフルパワーUPになる）ならばその心配はありませんが、それ以外のランク（とはいってもBランクのノーマルモードしか意味が無いけど）の場合、最終面の1つ前の面の6面で自機のミサイルが小波動弾に変わります。

しかし、波動弾に変えてしまうと敵のランクが上がり、敵の耐久力が一気に上がってしまいます。よってミサイルのパワーupだけに関しては小波動弾にせずに、ひとつ手前で止めておきましょう。

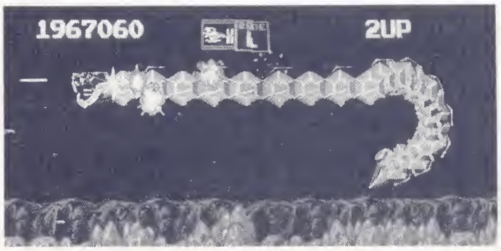
ドリオサーム

ー一緒に踊ろうぜ！



画面中をぐるぐる飛び回り一度止まって体当たりする。

■DRIO SAWM



ホーミング弾としっぽの先から弾を撃つ。

全身にダメージを受けるが頭の方が効率が良い（そうで

大ボス

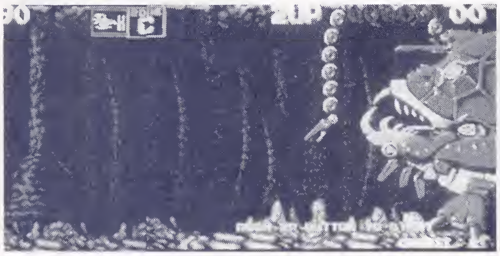
やっぱり男はバイオストロングだぜ。でも私には関係ない。

アロイランタン —口を狙え

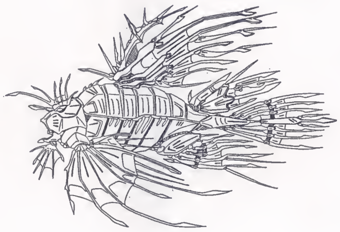


口よりレーザー弾、ヒゲの先より弾を撃つ。
口が弱点。
耐久力ー60発
クリアボーナス5万点
このボスを倒すとプレイヤーは口の中へ入り、腹の中でスチールスピン又はキラーヒジアと戦う。
出現ゾーンB、C
モチーフはアンコウ
なるべくボスから離れた場所で撃つこと。近付いて撃つよりも弾が当たりやすい。うまくなったら、右下の核トーチカも壊してみよう。800点入る。

■ALLOY LANTERN

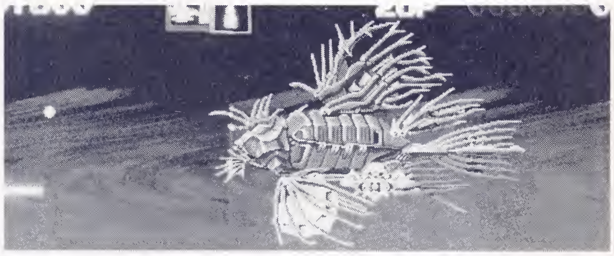


ハイパースティング —双子の兄弟、弱いヤツ

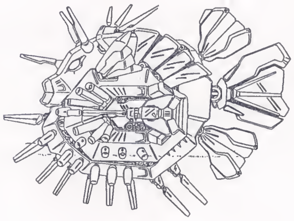


口よりレーザー、弾を吐く。
口が弱点。
最初、右から出現して、倒すと左側からもう1匹出て来る。空中核を使えば、一撃で倒せる。
耐久力20発
クリアボーナス5万点
出現ゾーンA
モチーフはミノカサゴ
一般的な倒し方は、まず1匹目を画面左側から核トーチカを壊さないように倒し、左側から2匹目が出て来たら右側にある核トーチカを壊す。
この核トーチカは、壊した後もかなりの間効果が持続されるので、早めに壊しても大丈夫。
別の倒し方は前の号（10ページ）を見て下さい。

■HYPER STING

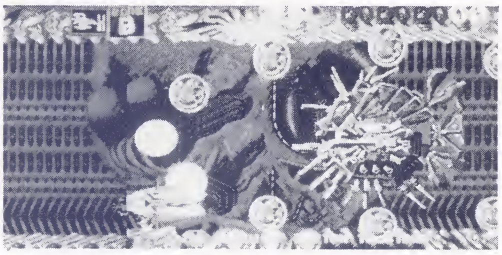


スチールスピン —回る回る卵も回る

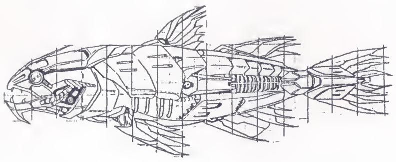


体の回りに卵を回し、ガードをしながら体より弾とホーミングミサイル、口からレーザーを出して攻撃する。
耐久力
卵…20発・3千点
尾ビレ…60発・1万2千点
上ヒレ…40発・8千点
下ヒレ…40発・1万点
本体…720発
クリアボーナス10万点
モチーフはハリセンボン
最初、画面中央下で、核トーチカにぎりぎり当たる所でボムを撃つ。
ボスが近付いて来て自機にぶつかりそうになると同時に核トーチカが爆発するので、すぐ左上に行き、ボスの顔を狙って撃つ。
もしも核トーチカが爆発しないのに左上に行ってしまった場合は、約2秒後にまたボムが当たるチャンスがあるので、そこを狙うのだ。
ボスを倒したからといって安心しきってはいけない。思い出したようにレーザーが飛んでくることがある。油断は禁物だ。

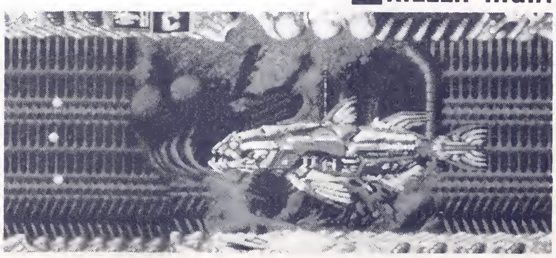
■STEEL SPINE



キラーヒジア —死んだふりが好きな奴



■KILLER HIGIA



通常は頭が弱点。ある程度ダメージを受けると、一度死んだふりをして下に落ちるが、すぐに復活し、体を2つに開いてミサイルを撃つ。
開いている時は、体全体にダメージを受ける。
耐久力…200発
クリアボーナス5万点
出現ゾーンC
モチーフはアジのヒラキ
初め、前に3方向の弾を撃って来る。この弾の幅が狭いので注意して下さい。
死んだふりをして下に落ちていく時、画面右端に回り込めば、その後は尾ビレにさえ気を付けていれば安全地帯となる。しかし、正面で撃って倒した方が楽。

ある)。
耐久力…1200発
クリアボーナス10万点
出現ゾーンD、E、F
モチーフはウツボ

何も言う事はありません。単に撃ち込めば勝手に死ぬ。ただし、無理をしすぎてトルネードアッパーカットを喰らわないように。

レッドクラブ
—ドッチ側の足を壊す?



■RED CRAB



体中央部より弾を発射。足を全部撃って動けなくするとリングレーザーと、少し誘導する赤いアワを吐く。

耐久力
大バサミ…80発・1万点
小バサミ…40発・1万点
足…20発・1万点
本体…800発
クリアボーナス15万点
出現ゾーンG、H、I、J
モチーフはカニ

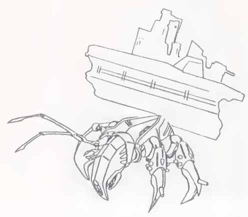
足は画面一番端にレッドクラブが行った時に撃つこと。そうしないとリングレーザーをよける時、パニックになる。足を壊す時、両足にある程度のダメージを与えておけば、両足とも壊す事が出来る。

動けなくした後、レッドクラブがリングレーザーを撃つまでの間、思いっ切り撃ち込む。

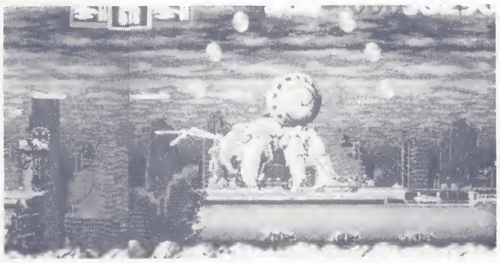
後は、画面の反対側に下がって気長に撃ちましょう。ただし、赤いアワの弾には注意。アワを出すなと思ったら、あらかじめ上に誘導しておく。

ヤマト
—酸の海ですね

形態1



■YAMATO



初めは軍艦の砲台を全て壊すか30秒たつかで図のようになり(形態1)、更に船の部分を壊して現われた本体(形態2)を倒してクリアとなる。

形態1の場合、ザコのヘリやゼロ戦が飛んで来て攻撃して来る。

形態2の場合、ボスが左右に動き回りながら自機を狙って飛んで来る弾を撃って来る。

耐久力
◆軍艦時
砲台(小)12発・1万点
砲台(中)8発・8千点
砲台(大)12発・1万点
◆形態1…800発・2万点
◆形態2…800発
クリアボーナス15万点
出現ゾーンK、M
モチーフはヤドカリ

形態2の時の弾に当たるのが一番の敗因だと思うが、形態1の船の部分を壊した後、すぐに後ろに下がると全く弾を撃たなくなる事がある。

あと、このボスの所はハイスコアを狙う人にとっては絶好のかせぎ場所となる。かせぎ方は、形態1の状態の時に飛んで来るザコのヘリやゼロ戦をヤヅカ・タカーミに殺されるまで倒す。(上手い人はヤヅカの弾よけもする。)それを残機0まで繰り返し、最後の1機でボスを倒す。

これではクリア出来ないのではないかと思う人もいると思うけど、残0なので、お助けパワーUP(ミサイル・レーザー・ボム、各々2段階アップ)の虹アイテム(大)が次の面で必ずと言っていい程出てくる。

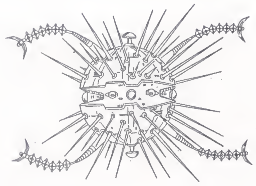
後は、敵の出現位置を確実に覚えておけばノーミスでクリアする事が出来る。

ヤマトでうまく稼げば25万点位入る。

しかし、ルートによってはヤマトを通らない方が高得点が出せる所もある。いわゆるヤマトで稼ぐよりも、高得点が出せるルートを通った方が点が高いということだ。

中級プレイヤーはこのボスで死んでしまい、次の面でも復活出来ずにずるずると進み、最終面の前半で終わってしまうパターンが多いはずだ。だから早くこのボスに慣れてノーミスで抜けられるようになってほしい。とにかく近付いて速攻で撃ち込めば何とかなる。バリアの1つや2つケチらないこと。

リーダイン
—触手に気をつけろ



■LEADAIN



形態1で針を撃つ。一定時間たつと触手も伸びてプレイヤーを狙う。

触手を4つとも壊すか40秒たつと触手は壊れ、殻と内臓?に分裂する(形態2)。この時、内臓からは針と弾が撃ち出され、殻によるハサミうち攻撃が追加される。

形態2の内臓を壊すか80秒たつと脳みそだけの形態3になる。

形態3では脳みそが画面中を動き回り、弾とレーザーを撃ってくる。そしてたまに脳をムチのように伸ばして攻撃して来る。(原理は不明、深く考えないこと。)

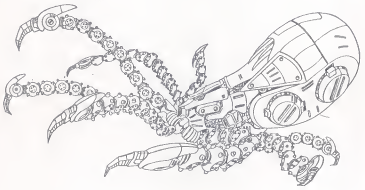
耐久力
形態1の触手…400発
1万点
形態2…720発・3万点
形態3…720発
クリアボーナス 10万点
出現ゾーンL、N、O
モチーフはウニ

このボスは、何度も戦って貰って慣れてもらうしかありません。

せめてもの助言と言えば、形態2の時の殻は前の方に誘導して、ハサミに来たら後ろでよけるということと、形態3のムチのような攻撃をする前に、一度ボスが止まるので注意すること。この2つ。

とにかく、敵の攻撃にまどわされないようにしよう。

グランドオクトパス
—でてくるでてくる

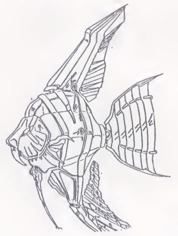


手より弾を撃つ。手は壊すか又は一定時間経つと自動的に壊れる。そうすると頭より子ダコを撃ち、子ダコは更に孫ダコを撃つ。

耐久力
足…50発+ゲームランク×4
子ダコ…6発
孫ダコ…3発
本体…100発
クリアボーナス…5万点
出現ゾーンP、Q、R、S、T、U

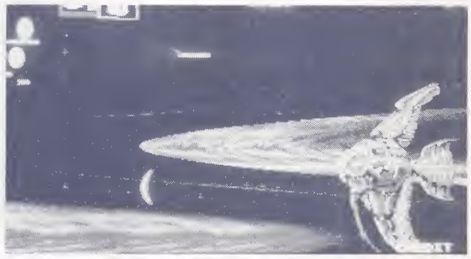
好きまです大攻略!!

リトルストライプ
―いいぞウェーブショット

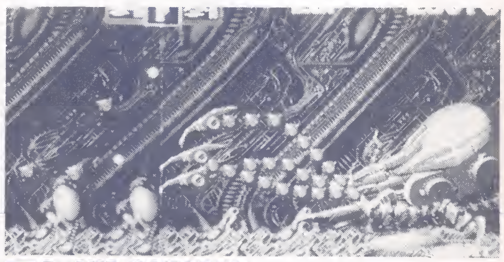


ワイドウェーブ（15㎝位ある、ものすごくおおきなウェーブ）、ミドルウェーブ、弾、ホーミングミサイルで攻撃して来る。
耐久力
頭…300発
※ゲームランクが14、15の時は400。なお、ランクについては次号で紹介するね。
ヒレ各々…400発・5千点
クリアボーナス5万点

■LITTLE STRIPES



出現ゾーンW、X、Y
モチーフはエンゼルフィッシュ
WARNINGとなったら画面右上にいき、上ヒレを壊し、後ろに回り込んで残る2つのヒレを壊す。後は口を狙って連射。
敵のミドルウェーブは自機のレベルによって5方向、3方向、1方向に撃ってくる。
しかし、みすぼらしくなったボスにあわれみを感じるのは私だけでしょうか？



■GRAND OCTOPUS

モチーフはタコ
このボスは、まず前にずりずりと来る時に上下、上下と3日月よけみたいに動いて手にダメージを与え、近付いて来たら回り込んで画面右端で又同じ様に動く。
タコの手の一番上が壊れたら画面中程まで戻り、残る2本の足をレーザー及びボムで倒す。
そうすると頭から子ダコを出して来るので自機を左上に動かし、子ダコを左上に誘導してから懐に入って撃ち込み、また子ダコが出て来たら上に誘導する…といった具合に移動して倒して下さい。

バイオストロング
―強いのなんの、さすがバイオだ

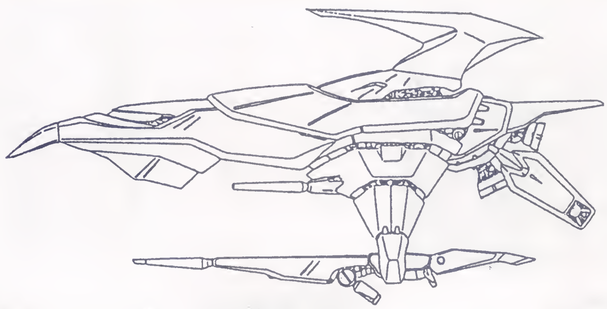


無数に分身、縮小、拡大をしながら、攻撃して来る。
耐久力…1200発
クリアボーナス10万点
出現ゾーン、上のVと下のZ
モチーフは胎児
ボスが小さくなっている時は画面の左側に行って撃ち、左側に近付いてきたら上に逃げる。（大体、2UPと表示している辺りまで）
5方向に分裂する黄色い弾が出て来るが、画面一番上で、黄色い弾が出現した位置よりの1㎝位左側に自機を置いておけば当たらない。後はその繰り返しで勝てる。

■BIO STRONG



マザーホーク
―張り付いて上手に動け



円状に回る長く連なった弾。前方レーザー、アイスラッガーで攻撃して来る。
耐久力
アイスラッガー…200＋ゲームランク×8　5千点
本体…2400発（硬いっ）
クリアボーナス5万点
前号にも書いた通り、アイスラッガーを壊してしまえば右上が安全地帯。
アイスラッガーは、ボス本体よりを下に放たれ、ボス本体の上方から帰って来る。
ボスの右側に入り込んでサクッと壊そう。
又、そんなセコイ真似はせずに、正面切って戦いたいという人はボスの正面に張り付いて、ボスと一緒に上下に動いて下さい。ただし、円状に回る弾が来るので、多少は後ろに下がること。

■MATHER HAWK



中ボス

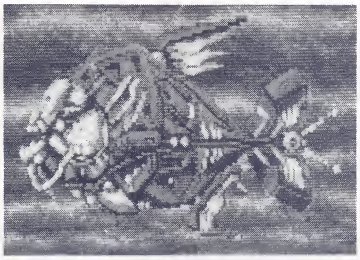
なつかしのキャラクター、デュアルシェアーズとキーンベイオネットは？

ファイアーキングフォスル
—ヒレは壊せない



口より弾を5方向に吐く。やはり君は弱かった。

ファッティングラトン
—真っ赤に照れるウブなヤツ



口より子供を吐き、子供が5つに分裂し、5方向の弾も出す。レベルが上がると（最終面）レーザーも吐いて来る。

上、下の端に追い込まれないようにすること。

カトルフィッシュ
—イカの燻製ヘナチョコ弾

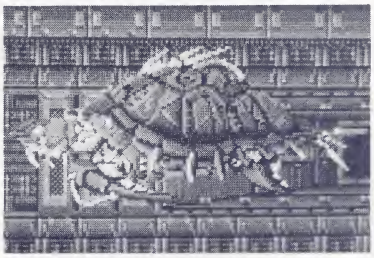


口?からレーザーと3方向弾を撃つ。長い2本の足からは単発のヘナチョコ弾を撃って来る。これに当たった事は…まだ無い、のでは？

長い2本の足さえ壊してしまえばレーザーしか撃たなくなるので、カス。ただし、倒した後に撃って来るレーザーには注意。

レベルが上がると（最終面）3方向弾を3連射して来るようになる。

ストロングシェル
—角だせヤリだせ顔もだせ



ホーミング弾及び5方向弾を撃つ。

やっぱり弱い。しかし、ファイアーキングフォルスよりも強いか？

オクトパス
—足さえ壊せばあとはタコ



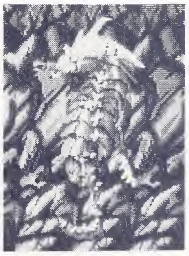
足から弾をボロボロと出し、ウエーブを撃って来る。

注意したいのは足から出す弾、出現する時はあまり近付きすぎると弾をよけられずに直撃をくらう事がある。あの弾の直撃をくらった日にゃ…。

足を全部壊したら、後は楽勝。タコです。

レベルが上がると（最終面）全方向にはじける弾も撃って来る。しかし、あまり意味が無い。

グリーンコロナタス
—三日月よけは意味がない



レーザーとホーミング弾及び3方向の弾を撃つ。丸まって体当たりもして来るが、その時はダメージを与えられない。

レベルが上がるとレーザーの長さが長くなり、連射もして来るようになる。

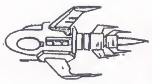
空中敵と地上敵

ザコキャラうのオンパレードだっ。ザコキャラだって生きている。力いっぱいかわいがってあげよう。

空中敵

アミド

単体500pts	
5000pts 編隊ボーナス	



前から飛んで来て、弾をばらまいて帰って行くキャラクター、いやらしい。

クロドライド

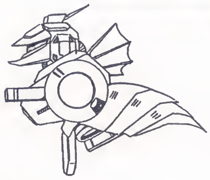
200	
2000	



ドライドロク、意味無し。

ソイドビック

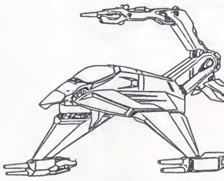
10000	
無	



弾を撃つ前に倒すのが望ましい。

ロロキン

300	
3000	



こんなキャラクターいましたっけ？

ブラーボ

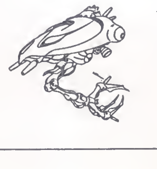
300	
3000	



これに弾が付いているタイプをブラーボSRと呼ぶ。

デリドマイド

400	
4000	



これ、ガンダムにいませんでしたっけ？

ウトーカ

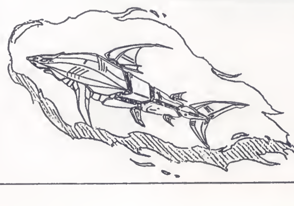
600	
6000	



Zゾーンしか出て来ない。左上に飛ぶレーザーで倒そう。

ファイアーシャーク

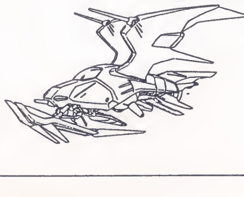
100	
無	



燃えるサメ、群れでは生活しない。

ミラーゼ

500	
5000	

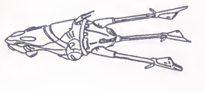


上手い人は、この敵の撃って来る弾でもかせぐそうな。

好きです大攻略!!

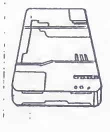
サイクリン
300
3000

バトミントンの羽みたい。



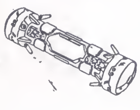
モノリス
500
無

筆箱みたいと唐木さんが言いました。



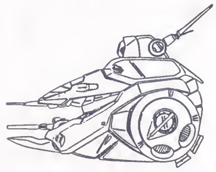
タノール
100
1000

緑色でミサイルを撃つタイプもある。その場合、単体で900点、編隊ボーナスで9千点が入る。



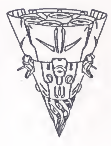
ワイド
500
5000

前にレーザーを出すので注意。



ホルム
500
5000

円錐……



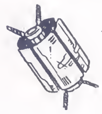
コブラ
900
9000

ヤマトの面でしか出て来ない。ハイスコアプレイヤーは、この敵で思いっ切りかせぐ。



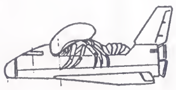
エイセイ
500
5000

硬〜〜〜い。



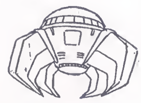
メカシャトル
600
6000

この敵も弾をボロボロ撃ちながらつっ込んで来る。



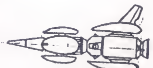
スキアダム
600
6000

全ゾーン登場。編隊を倒すと、有難いアイテムをくれる。



サンダー
600
6000

弾を撃ったり撃たなかったり、いきなり分裂する奴。



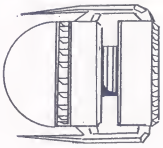
フェナデカ
600
無

「青いヤツだね」と又もやぜんじ師匠が言いました。



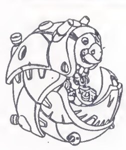
バクダン
900
9000

倒す時は間合を取る事。



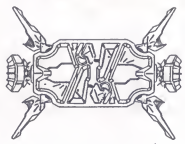
バルビデカ
600
6000

「だんご虫」とぜんじ師匠が言いました。



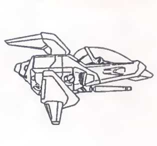
スレイドデカ
600
6000

くるくる回りながら弾、又はレーザーを撃って来る。



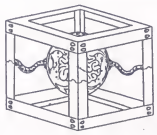
ミカタデカ
600
6000

味方じゃな〜い。



ヤズカ・タカーミー
—
—

出ましたヤズカ・タカーミー今回も出現条件は同じです。すでにヤズカの弾よけをしている人もいます。



メテオ(大)
300
無

大きくても300点。



メテオ(小)
300
無

小さいヤツ。



エアバイク
300
3000

倒すとロボカップが落ちて行く。かわいそうだが仕方が無い。



地上敵

ドア
無

ドアドアマーク?



トーチカ
5000

ハッチが開いた時にしかダメージを与えられません。なかなかハッチを開きませんが、画面後ろまで粘ってでも倒して下さい。残すと厄介です。



天地レーザー
2000

ナナメレーザーで倒そう。



ロボカップ
2000pts

いやらしい場所に出現するので"危ないと思ったら前に逃げましょう"



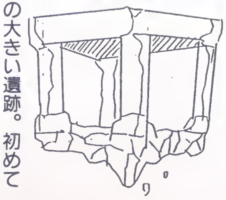
ゴカイメカ
＊10000

つながっている敵…1万点
その後分裂した敵…千点
単独で出現した敵…3千点



浮遊遺跡
10000

ただの大きい遺跡。初めて見た人はびっくりする事でしょう。



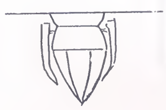
飛火
無

硬〜い火。



天井バクダン
5000

バクダンタレ流し。



カイメカ
5000

この敵もトーチカと同じような構造をしていますが、ごらんの通り一方向にしか弾を撃てないので無視をした方が良いでしょう。一番下のルートを通らない限り会えません。

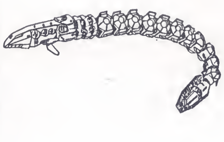


タコアシ
5000



この敵はものすごく硬い。死んでノーマル段階の場合はどんなにしても倒せないのでよけること。(ゾーンによっては絶対に抜けられない所もある。しょうがないのであきらめるしかない。)

ウナギ
＊1000



胴体のみ破壊可能（壊れた形に変わる）胴体1つ千点。

ミサイルアワビ
8000



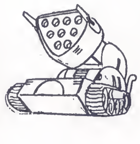
ミサイルが壊せるので楽勝。

核トーチカ
800



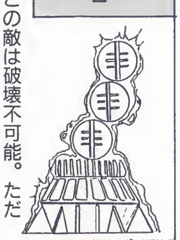
空中に浮かぶ物。地上に置いてある物の2種類ある。地上系は主にキノコ雲、空中系は主に丸型の連鎖爆発をする。

グレートゼンジ
6000



???ナナメ上に泡をはく。しかし一方向にしか弾を撃たないので、頭上に来てしまえばノーマルゼンジ。

ダンゴメカ
ー



この敵は破壊不可能。ただし触手を撃てば少しずつひっ込んでいく。レーザーをうまく当てると「ビクン」と一気に縮まる。

針メカ
ー



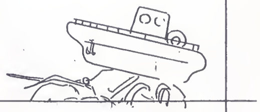
プスッ。OOPS。

火山弾
100



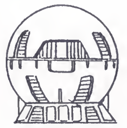
だから〜、火山弾、ねっ。

フネヤドカリ
800



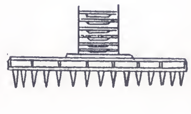
見てびっくり。でも弱い。

タンク
8000



壊す場所をよく考えないと撃ち返しをくらうので注意。

吊り天井メカ
ー



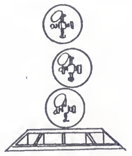
拷問メカ。

エッグ
6000



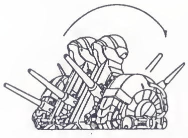
全方向に弾を撃って来る。いやらしいので早めに倒そう。

イクラメカ
20



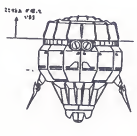
この敵も一番下のルートを通らないと見る事が出来ない。

オテヒ
4000

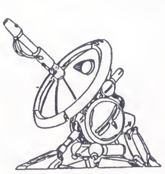


この敵はかなりいやらしい。どこがいやらしいのかと言うと、3WAY弾を全方向に撃って来る事です。砲台の向きに注意して、素早く撃とう。

マヤリーク
8000

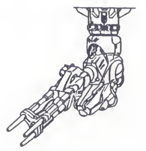


トモマヤ
1600

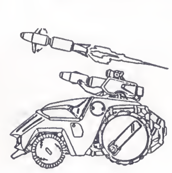


レーザーを撃って来る。後半面になるとひっきりなしに撃って来て、倒さない限り前に進めなくなる。
ハードランクだと自機のレーザーのアイテムが出ないので終わってますうっ。

ジツミ
800



ベンサー
800



この敵も「メヅヒ」と同じような攻撃をして来るが、ミサイルが2連射なので、より一層の注意が必要。

メヅヒ
800



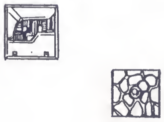
垂直に昇ったミサイルがY軸を自分に合せて直角に曲がって向かって来る。早めに倒す事。ヒヅメ?

ワ・ガセハ
1000



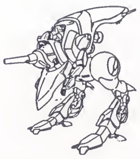
E面で下からボロボロ出て来る。実は1機千点、隠れたオイシサ。

ブロック
0



プチプチいてはる。

ノウコビック
7000



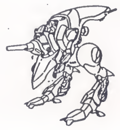
ビッグなノウコさん。いつもお世話になってますうっ。

ニータササ
800

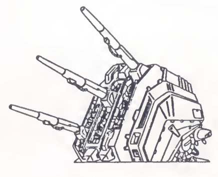


回転しながら弾をバラバラと撃つ。死角を見つけるのがコツ。そしてなるべく早めに倒すこと。

ノウコ
800



タジフ
800



好きです大攻略!!

点がモリモリとれる!!



クォース

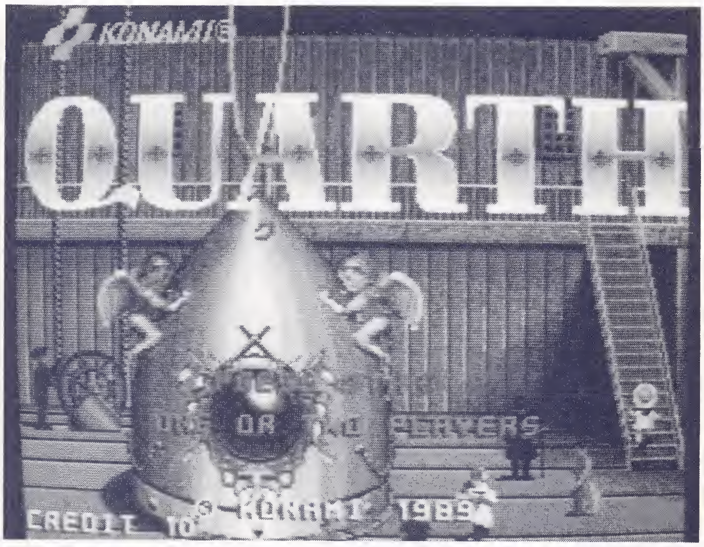
©コナミ

QUARTH™

ち密なコントロールが決め手／定跡を覚えて活用せよ！

YOU・A

これが定跡だ クォース大攻略



このゲームをジャンルに分けるとすれば、パズルに含まれるのはもちろんですが、非常にアクション性が強いと言えます。そこで、今回の攻略はアクション的要素とパズル的要素、そして総合的なテクニックの3つに大きく分けて進めていくことにします。

◆ レバーとボタンを使いこなす

クォースは四角形を作ってブロックを消していくパズルゲームです。柔軟な発想と素早い判断が必要とされますが、それ以上に正確かつ敏速なレバーとボタン捌きが大切です。

あなたが、もし1面か2面辺りで終わってしまうのなら、それはきっとどこかでコントロールミスを犯しているはずです。パズル性を一切無視してプレイしても（ブロックのまとめ消しを全然使わなくても）レバー操作の上手な人ならば、ある程度先の面まで進めると思います。

とにかく、なかなか先に進めないなと思ったら、まとめ消しをしようと考えずに、ひたすら単純に消しまくる方針でプレイしてみて下さい。かえってよい結果が得られるかもしれません。

(1)ショットは4連射

画面中に発射できるショット数は4発と決まっています。一度に4発を続けて発射してしまえば、そのうちの1個が消えるまでは次のショットは発射されません。この性質は短所であり、また長所でもあります。

図ーA1を見て下さい。図のような2個のブロックが降って来た状況で、番号順にショットを埋めていくとします。ここでブロックが画面の下方にあれば、まず問題はありません。

ところが上方にあった場合、ショットがブロックに届くまでに時間がかかるので、①②のショットが埋まる前に⑤⑥を撃とうとしてもショットが発射されません。

撃ったと思い込んで先に進んでから気がつき、戻ってやり直すのは相当のタイムロスになります。これは気をつけなければなりません。

次に図ーA2のようにブロックが降って来たとします。この場合、4発撃って横移動を繰り返すことになりますが、それぞれに4発数えて撃つ必要はありません。5発以上続けて撃っても4発しか出ないので、適当にタタタッと連射して移動すればよいのです。（註・仮にショットが5連射であっても、このケースではブロックが消えるので問題はない。）

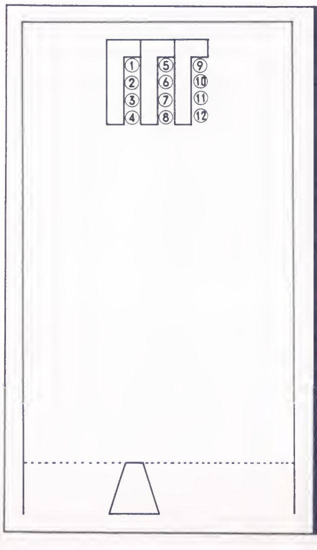
(2)レバーは横に小刻みに入れる

横に移動する時にはレバーを入れっぱなしにせずに、小刻みにたたくような感覚で入

図ーA1



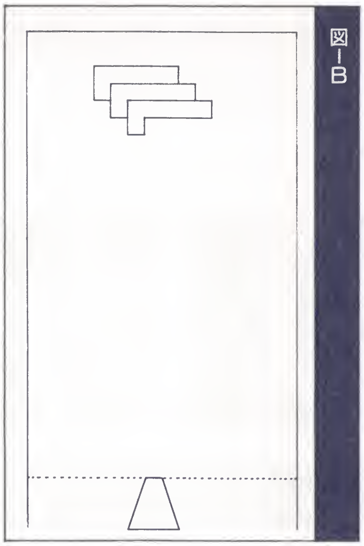
図ーA2



れるとよいでしょう。レバーをいかに上手に制御するかがこのゲームの最大のポイントと言っても過言ではありません。

　コントロールの中でも特に難しいのは、図－Bの様な1発撃って1回移動という操作が続けて必要なブロックのパターンです。これが見えたら気合を入れて、操作ミスをしないように心掛けて下さい。

　また、普段からプレイに余裕のあるときは1発撃って1回移動の操作を練習しておくとよいでしょう。いざという時に、自然に手が動くようであれば上達も速いと思います。



図－B

まとめ消しのパターンを覚える

　ここからクォースの本質的部分、まとめ消しの活用について説明していきます。

　さて、実際のゲーム中でまとめ消しを使って進もうと思っていても、その場その場でまとめるかどうか判断し、組み立てていくにはどうしても限界があります。そこで、よく出現するブロックの組み合わせは、あらかじめどう対処するかを考えておくという方法が有効になって来ます。

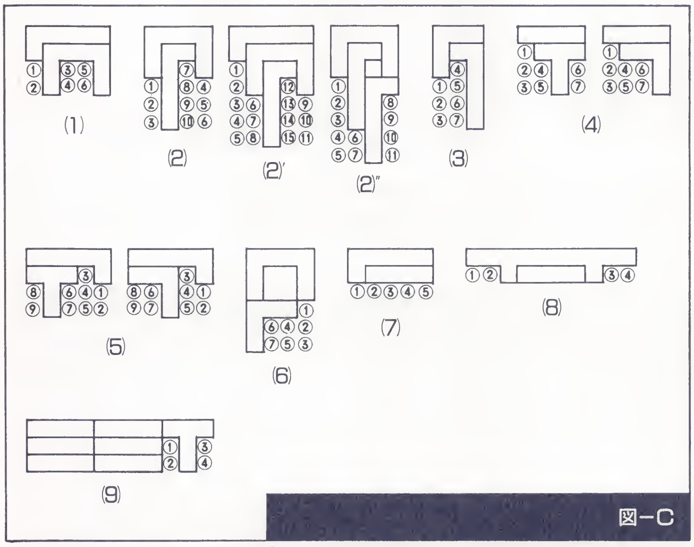
　では、どのような組み合わせがよく現れるのか。図－Cに出現頻度の高いブロックの組み合わせで、まとめ消しのしやすいものを列挙してみました。個々について、左右対称の形も同様に考えて下さい。

　まず、(1)の組み合わせです。ゲーム中に非常に多く見られる形で、2つ同時にまとめて消すのが絶対おすすめです。ここで注意しなければならないのがショットを埋める順番で、①②を先に埋めておかないとまとめ消しになりません。

　まとめて消せるのがわかっているのに、順序が逆だったために手数を余計に増やしてしまう光景は、ゲームセンターでよく見かけます。以下、どの組み合わせでも同じですが、このパターンならば、ここを先に埋める、という様に順序もしっかり覚えておいて下さい。

　次に(2)の組み合わせですがこの形も頻繁に出現します。まとめて消すのならば①～⑩の順に埋めていけばよいでしょう。

　しかし、この形はまとめ消しならばショット10発が必要ですが、別々に消せば8発で済みます。すなわち、まとめ消しの方が手数がかかることになります。



図－C

　この形をまとめ消しにした場合のメリットは、完成した時にブロックの消えていく時間をまとめて取れるという点です。デメリットは完成までに単純に時間がかかるという点と、操作ミスの可能性が数段高くなるという点です。

　このパターンのまとめ消しに関してはケースバイケースで、必ずまとめるとは考えない方がよいと思います。具体的には、ブロックが下段に迫っている時は別々に、余裕がある時はまとめて、ということです。

　(2)の発展形で、(2)'や(2)''の形もよく見かけますが、同様の考え方でよいと思います。

　(3)の組み合わせはまとめ消しによって操作が難しくなるというわけではないので①～⑦で一度に消しましょう。

　(4)は一字ブロックと縦型T字ブロック、直角ブロックの組み合わせで、いろいろなバリエーションがあります。

　これは別々に消すと操作ミスのしやすい一字ブロックが残るので、まとめて消した方がよいでしょう。

　(5)も(4)と似た形で、一字ブロックが横型L字ブロックに置き換わったものです。

　この形も(4)と同様の理由でまとめ消しといきたい所ですが、(4)よりも手数が余計にかかるので場合によりけりだと思います。

　(6)は別々に消しても面倒ではありませんが、ちょっと苦労してまとめてしまえば完成した後でゆっくりできます。

　(7)もまとめ消しを呼んでいる様な組み合わせです。

　(8)はそれぞれ別々に消そうとすると、操作の上でいやらしいブロックが3つも残ります。が、両端を埋めることに気がつけばあっさりと消えてくれます。

　この形はいろいろなブロックと複合して見落としやすいので、しっかり覚えておいて下さい。

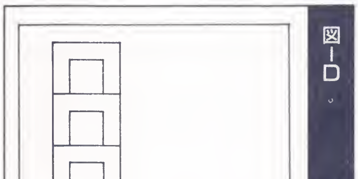
　(9)は一字ブロックの塊に縦型T字ブロックが接続した形です。一字ブロックの方に目がいってしまうと、3本まとめて満足してしまいがちですが、T字だけ完成させれば全部消えます。T字ブロックが他のブロックに置き換わったバリエーションもあります。

　以上がゲーム中によく現れる、まとめ消しが有効な組み合わせです。これらのパターンについては、ほとんど暗記するくらいのつもりで定跡化してしまえば、実際のゲームに役立つと思います。

保険タイムを有効に使う

　ブロックを埋めて四角形の形を完成させると、そのブロックは1マスずつ消えていき、ブロックの侵略は一時的に止まります。

　この、完成したブロックが消えていく時間のことを、便宜的に「保険タイム」と呼ぶことにします。



図－D

　保険タイムは当然一度にまとめてたくさんのブロックを消した方が長く、また1個のブロックでも自分で余計なショットをつけ加えて大きくしておけば、より長くなります。

　もともと保険タイムはプレーヤーが四角形を完成させた見返りとして、ゲームから与えられる猶予の時間なのですが、このひとときの使い方によってゲーム内容、難易共に相当違って来ます。

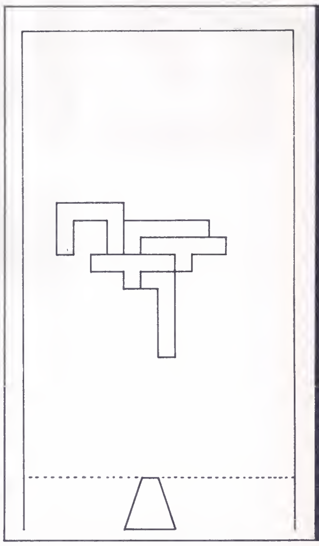
ドンピシャ！解法の実際

　ここでは、どうすれば保険タイムを有効に使えるかを考えてみましょう。

　まず図－Dを見て下さい。普通、図のようなブロックが降って来た場合、ラッキーとばかりにまとめてサッサと消してしまいます。が、それではこのブロックの保険タイムを有効に使っているとは言えません。

　ここは、上から次のブロックが出現するまで引きつけて、まとめ消しをするべきです。次のブロックが見えてからならば、保険タイムの間にそちらのブロックを消しにかかれるからです。

図ーE1

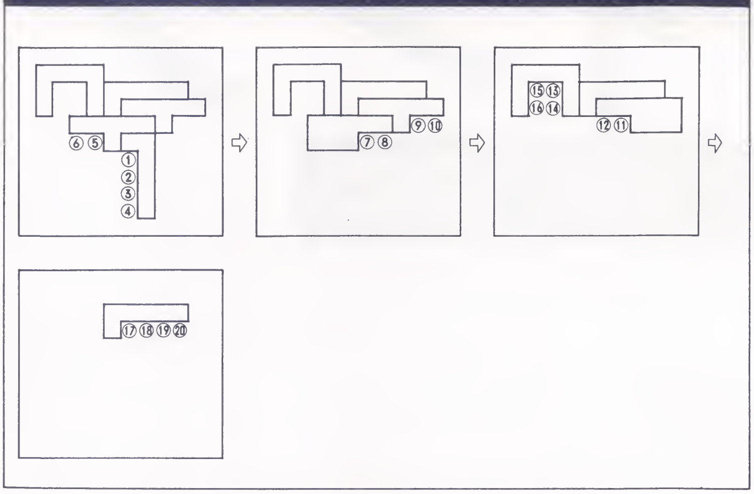


図ーE1の状況は、あなたならどのようにブロックを埋めていくでしょうか？

まとめ消しが不可能な形ではありませんが、ブロックが下段に迫っているのでここではやめた方がいいでしょう。

では、別々に消すとすると、どう埋めるのが効率のよい方法なのか。

図ーE2



これは要するに、保険タイムの間にもブロックを消しに動ける方法がベストということになります。具体的には、例えば次のような消し方です。

まず、①～④は当然最初に消します。そして消えたブロックの保険タイムの間に⑤⑥を先に埋めてしまいます。

なぜなら、ブロックが消えている間は、その向こう側にはショットを撃ち込めないので、消えるまで待っていてはタイムロスにつながるからです。

後は次々に同じ要領でブロックを埋めていきます（図ーE2）。

要は、保険タイムにボーッと待っている時間をなくすということです。

また、保険タイムを有効に使うという観点から、レバーを上に入れてからブロックを故意に早く降ろすテクニックも使えます。

これは、特に2人協力プレイ時には欠かせない操作で、例えばブロックが片側に集中して出現した時や、まとめ消しなどによって、一方のプレイヤーの手が空いてしまうことがあります。

このような時は、忙しい方に手助けに行ってもよいですが、レバーを上に入れ、次のブロックを消し始めるという手段も効果的です。

一方のプレイヤーが全くブロックを消していない状態は、2人協力プレイにおいて、特に高次面では大変危険です。

逆に、2人がコンスタントにブロックを消していけば、余程パターンが悪くない限り終わらないはずです。(もちろん2人共一定のレベルに達していなければなりません。)

すなわち、手の空いている無意味な時間を削るために、自分からブロックを降ろして消しにかかれ、ということです。

今回の攻略は、基本的なことをベースに進めて来たつもりです。来月号でもクォースは扱う予定なので、興味のある方はお楽しみに。

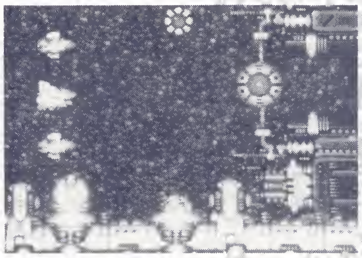
ゼロウィング

激ムズシューティングのゼロウィングを全面攻略。
4面ボスを倒した後レバーを上に…。(意味は無い)

山河悠理
石井ぜんじ
攻略協力：家出のゲリッピー

オプションめりこませ

ホーミングミサイルのパワーが初期段階の時やバルカンとレーザーの時には、障害物の陰にある砲台が壊しにくい場合がある。
　こういう場合は、オプションをめりこませて壊してしまう方法が有効。砲台が弾を撃ってからつぶすのが安全。ただし、砲台が連続して並んでいる場合は弾が来やすいので注意。


この後レバーを下に入れて倒す。

ボンバーはバリア

ボンバーは自機につけてからプリソナービームボタンを押すと前方に飛んでいくが、飛ばさずに付けたままにしていると弾3発分の耐久力がある。普通のザコを付けていても1発しか耐えられないので、ボンバーを取ったらすぐに飛ばさずに、バリアのかわりに使おう。

レーザーの攻撃力

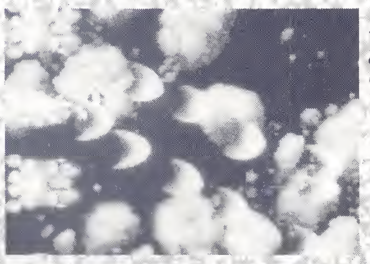
レーザーはオプションを付けていると3本出るが、同じキャラクターに2本当てたとしても攻撃力は1本分にしか相当しないので注意。しかし、レーザーは弾切れが激しいので、3本同時に当てて弾切れを防ぐといった場合もあるので臨機応変に。

ワープ

5面の列車砲の最後にある細い溝に入り、一番後ろにいれば8面にワープする。しかし、何らかの条件があるらしくたまに失敗する時もあるので、ワープをする・しないはお好きなように。なお、2周目以降はワープができないそうだ。

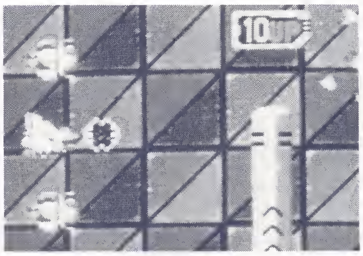
スペシャルパワーアップ

スピードを最高速にして装備が最高だとランダムで謎のアイテムが出現する。これはスペシャルパワーアップといって、通常のパワーアップでは得られない効果が得られる。しかし、実際には当たり判定だけ大きくなるだけで、ショットパワーなどは全然変わっていない。気がむいたら挑戦してみよう。


スペシャルパワーアップの状態。

1UP・10UP

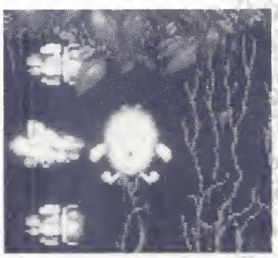
出るとうれしい1UPと10UP。しかし、これは条件などは無くランダムなので、気長に5000点が変わるのを待つしかないようだ。また、1UPを1回出すと2度と出ないそうだ。(未確認情報。10UPも同様。)



10UPは出にくいぞ。

ピビル星人

4面のある地点で、プリソナービームを使うと謎の生物がくっつく。これはピビル星人といって捕まえると1万点、殺すと100点入る。特に効果は得られない。
　場所は、何も無い所にショットを撃ち込むと画面がフラッシュする時がある。その時、ショットの行き先を追っていけば場所がわかるだろう。(この時はピビル星人が死んでいるので、次のプレイで捕まえる。)今の所5ヵ所が発見されているので、ぜひ探してみてもらいたい。


ピビル星人。(編)ではポキール人と言われてる。(謎だ…。)

武器は緑で

自機の武器は3種類あり、一番使えるのが緑のホーミングミサイル。というよりは、ほかの武器があまりにも使えないようになっている。本文の攻略法も緑で進めていくのでよろしく。(復活は別)

やるぞ!! 2人合わせて全面攻略だ

―1〜5面…山河悠理

1面

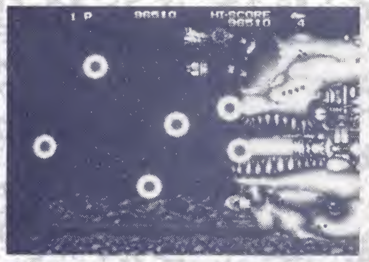
ハッチから出現する敵は同じハッチから2回（最初から3つめのハッチは3回）出現するので、画面の後ろに下がって出現と同時に倒そう。

中ボスは、本体の左上で戦うと誘導される火の弾にも当たらず16方向の弾もよけやすい。正面で戦うと危険だ。死は確実!!

最終ボスは写真の位置にい



この位置がよけやすい。



もう少し後ろでもよよう。安全地帯だ。

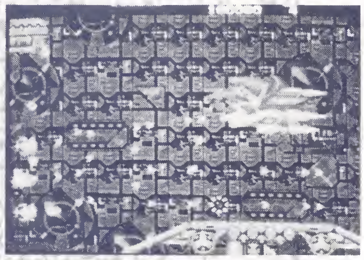
2面

小型レーザーを出すザコは画面の一番上にいれば大丈夫。ただ、下を歩いているロボットの弾には注意。

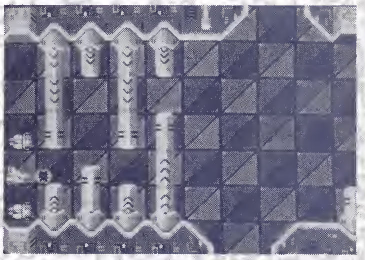
中ボスは、画面の中央よりやや上下にずらしてよけよう。やはり正面で戦うのはタブー。

最終ボス手前の棒地帯は前に出ず、写真の位置でじっとしていればOK。

最終ボスはホーミングミサイルと小型レーザーを撃ってくるのだが、ホーミングミサイルはやたら性能が良く、いいかげんによけているとすぐ死んでしまう。ミサイルを撃たれたら横座標を合わせないように上か下へいき、そのまま斜め前に移動して、ミサイ



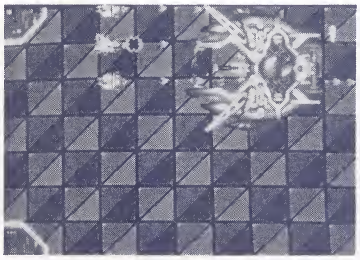
このような位置関係がよい。



この位置で待つ。

ルをオプションにぶつけるようにしてよけよう。

また、最終ボスは2体いるが、1体目を早く倒せたのなら、写真の位置にいれば楽に倒せるぞ。



連射が速ければこのようにできる。

3面

レーザーザコは、自機がザコの向いている方向にいれば小型レーザーを出してくる。この性格を覚えておこう。

この面の前半は、地型とザコのコンビネーションで難しい所が1ヵ所ある。場所は中ボス1の手前で、写真の場所。自機の下にレーザーザコが出現するのでオプションでフタをするのがポイント。

中ボス1は画面の後ろにはりついて戦えばよい。ただし倒すのが遅れると中ボスが突っ込んでくるので注意。

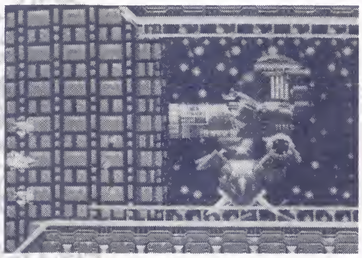
中ボス2は砲台がたくさんあるので、それさえ倒してしまえばただのザコだ。しかし、動きが少しトリッキーなので注意。

最終ボスは、本体の中央よりやや下側で、2・3・4・5方向に撃ってくる弾をよける。普通は左右によけ、正面に弾が来た場合は少しだけ上にずらしてよけよう。ほかの位置で戦うと小型レーザーなどが飛んでくるので注意。

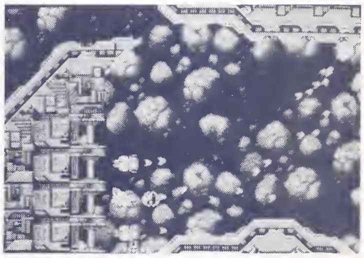
4面

ボスの手前までやたら出てくる銀の玉は、ショットが弱い場合や復活してきた場合は、プリソナービームで捕まえる方がよい。小型レーザーを出すちょっと大きいザコも、出現と同時に捕まえて飛ばしてしまおう。ボスに行くまでにボンバーを持っていこう。ボンバーが無ければ、銀の玉やピピル星人を捕まえて、ボスの弾の盾にしよう。

ボスは弾よけがつらい。ボンバーを持ってきていて弾よけに自信が無い人は、本体の上めがけて使ってしまおう。そうすると火の弾の砲台と2・3方向へ弾を撃つ砲台が壊れるので、あとは下からの火の



この位置がベスト。



オプションでレーザーとザコを防ぐ。

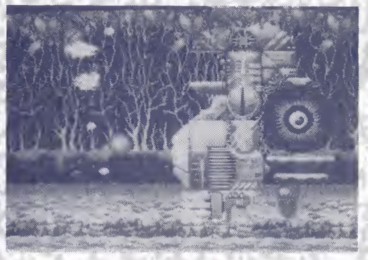
玉と本体からの5方向の弾だけになるので楽になる。

ボンバーがない時や復活の時は、とりあえず上の火の弾を出す砲台（黄色い奴）を壊す。正面から撃つと危険なので下のオプションの弾で壊す。

あとは、本体の左上で弾よけをするしかない。装備があれば、2・3方向弾の砲台も壊せなくはないが、復活の場合は本当に反射神経しだいになってしまう。気合を入れてがんばってほしい。

5面

ちょうちょみたいなザコは武器が緑以外なら弾を出さないのだが、たいてい緑で来るので弾をよけよう。油断する



ボンバー使用後。上の砲台が全て壊れる。



この状態で上の火の弾を撃たれたらアウト。

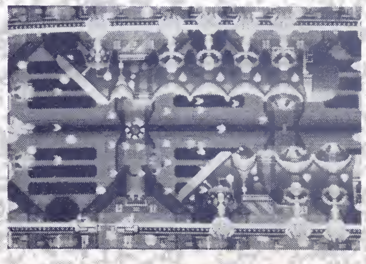
と弾数の多さに負けることもあるぞ。

この面の最強の敵である列車砲台だが、基本的には砲台をぶち壊すのを優先。ただし、上下から列車砲が来ると、武器が緑の場合上の列車砲に弾が誘導されてしまい、下のオプションの弾だけ下の列車砲に向かっていくことになるので注意。

2回目の上の列車砲は、砲台が4つ埋まっているのでボンバーがあれば使ってしまおう。無い時は、画面の後ろで弾よけをすることになるが、下の列車砲が先に逃げてしまう。砲台を壊せなかった時は要注意。

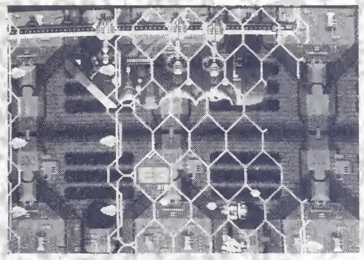
上の後方からレーザーザコが出現したあとの列車砲（最後）は、一番後ろまで突っこんでくるので、無理して砲台を壊さずに、画面の前に出て弾をよける方が安全。もしくはワープしてしまおう。

中ボスは画面の左上が完全な安全地帯。普通に倒すならプリソナービームでザコをつかまえて本体にぶつける。しかし、本体を倒しても0点だし、早く倒してしまうとブロックが後ろから飛んでくるので、おすすめはできない。

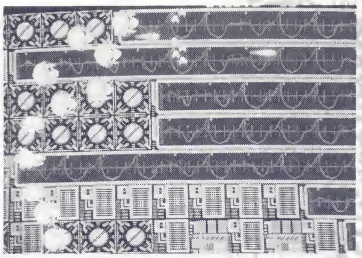


ホーミングの向いてる方向に注目。下の列車砲の砲台が壊しにくい。

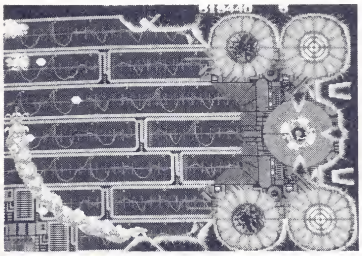
その後、障害物を抜けたあと、画面の後ろからレーザーザコが大量に出現する。画面の中央よりやや下側にいれば



最後の列車砲はこのように上の細い溝の後ろにいれば8面へワープする。



レーザーザコの後ろからの攻撃。



5面ボスの安全地帯。ヘビに対しても同様。

安全。

最終ボスは、上下2つの砲台のうち手前の上下1つずつを倒せば左上が安全地帯になる。ホーミングで来れば動きがスローになるので、そんなに難しくないだろう。

―6〜8面…石井ぜんじ

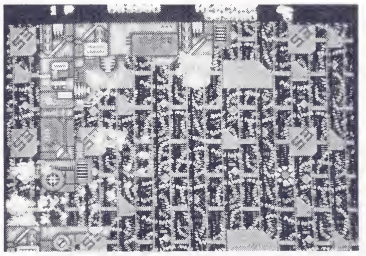
6面

狭い面で、モグラの様なキャラクターが地形を掘って通路を作っていってくれます。

まず前半は、アイテムがライバルです。地形が狭いので、アイテムがかわし辛いのです。普段の所はザコが恐いので、できるだけ画面の後でホーミングを撃っているようにします。しかし、アイテムの出る所は、アイテムを早めにかわして前に出て、アイテムの前でモグラをかわすようにして下さい。モグラをかわしたら再び後に下がります。

面が始まってから2個目、3個目のアイテムはこのようにかわして下さい。

3個目のアイテムをかわしたら、モグラの後をついていきます。少し進むと、出口が見えますが、上からザコと砲



出口付近は、すぐに前に出ないで後でザコを撃つ。

台が攻撃してくるので、すぐに前に出ないで後でザコを全部撃ちます。

いったん広い場所に出て、すぐ再び狭い通路に入ります。通路が上下に分かれていますが、上へ行くとアイテムが出ます。次に広い所に出るまではほとんどモグラしか来ないので、やられることはあまりないでしょう。

再び広い所に出ると、今度は中ボスが出てきます。

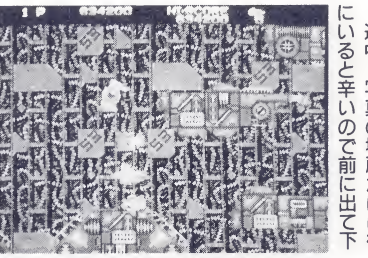
中ボスは、ピンクの玉を5WAYに出す他、短いレーザーと誘導ザコを出してきます。

出てきたら速攻で前にはりついて撃ちます。中ボスの前の部分は、光る所を壊してしまえば自機がぶつかっても死にません。当たり判定がなくなります。

5WAYを撃ち始めたら、誘導ザコをひきつけながら左下に逃げてかわします。前にボンバーがついていれば、正面からザコをかわさずに撃っていれば早めに中ボスが倒せます。

その後ザコが少し出て、最後の狭い地域に入っていきます。ザコの出方が激しいので、ザコの向きに注意しながら後で撃って下さい。

途中、写真の場所だけは後にいると辛いので前に出て下



ハッチから出てくるザコを写真の位置で撃つ。

さい。ここはザコの死角になっています。

ボスは一番上にはりついていれば死ぬことはありません。全く問題なし。



一番上にはりついて撃っているだけ。

7面

この面はとにかくザコの数が多いので流れ弾に注意して下さい。

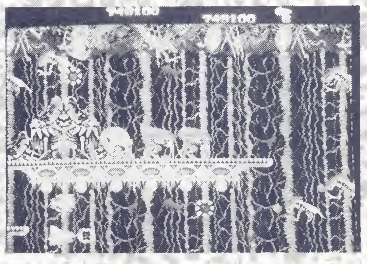
始まるとすぐ小型のエイリアンが飛んで来ます。前から出るだけでなく、上の茂みの中からも出てきます。

ここで、出てきた直後をすぐ倒そうとして上に行くと、出てきた瞬間に弾を撃たれてよけられないことがあります。あまり上に行かず、ホーミングを信頼して弾をかわしましょう。

少し進むと、上からザブトンの様な物が落ちてきて、弾をばらまきます。できるだけ早く破壊して進みましょう。ここでやられると復活の時、ザブトンが問題です。この時は、ザブトンの下へもぐって上のオプションの弾でザブトンを倒すようにすると復活も可能です。

次は、撃つと3WAYに破片を撒き散らすドクロが出てきます。近づかないうちに壊すこと。

ここで、中段に地形がありますが、上を通っても下を通っ



上を通る時はいきなり上から出るザコに注意。



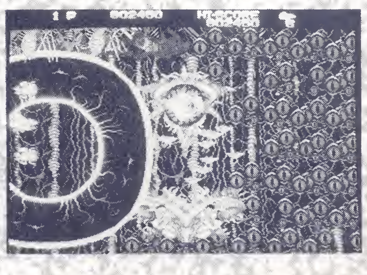
てもよし。下を通る時は出口付近の段の誘導に注意。上を通る時は、上の茂みからザコが1匹出てくるので覚えておかないとやられます。(図参考)

その後、目玉の砲台が出てきますが、ここの赤い玉はプリソナービームで吸い取ることが可能です。また、下の方の網状の所は、地形ではないので通れます。よける必要はありません。

中ボスは、虫をとばしてくるので、プリソナービームを連打して虫から身を守ります。ボンバーがある時はそのままでかまいません。

その後のザコのラッシュは上下に追いこまれないように切り返すこと。

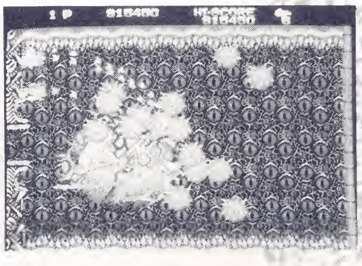
後半の目玉砲台地帯でやられたら、赤から他のアイテム



小さな虫が強い。ボンバーを使っても良し。

に変えたときに砲台の耐久力が落ちるのを利用して復活します。

ボスは左上の隅にはりついてホーミングを連射するだけ。



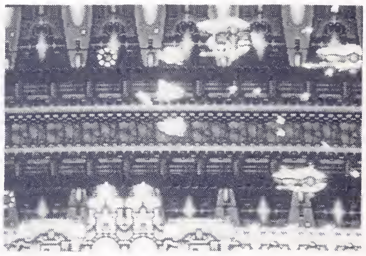
しっぽが分裂して丸い弾になる。この位置にいれば楽。

8面

ゼロウィングの面白さは最終面に凝縮されています。この面なら、他の横スクロールのどのゲームにもひけは取らないでしょう。

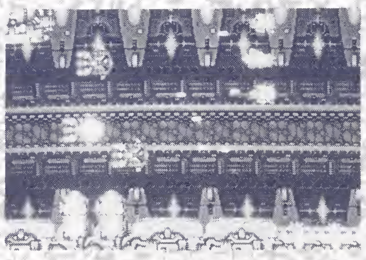
まず、誘導弾を撃つ小型戦艦が出てきます。画面のまん中近くまで前に出て、できるだけ早く壊しましょう。誘導弾が弧を描いて飛んで来たら弧の内側に入る(前の方へ出る)様にしてかわします。復

好きです大攻略!!



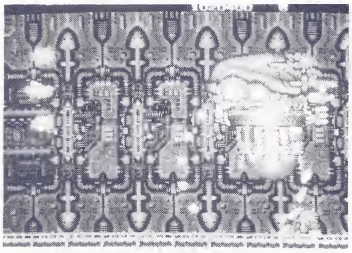
誘導弾は積極的に前に出て撃とう。

活の時も同様にします。
　次に、上から炎を吹いて飛んで来るガスバーナーの様な奴が来ます。こいつは炎にも当たるので近くに来る前に倒してしまうこと。
　その後、前から3WAYを撃つ敵が出現します。さらに、敵が一瞬途切れた後に、後から3WAYを撃つザコが出てきます。これは覚えていないと絶対死んでしまいます。
　ここは、前にいて弾をかわしつつ後へ回りこんでも良いでしょう。しかし、一番確実なのは、画面に左上隅に自機を位置させておき、後からの3WAYを1回オプションで防いだらすぐボンバーを撃ってしまう方法です。これは安全策です。

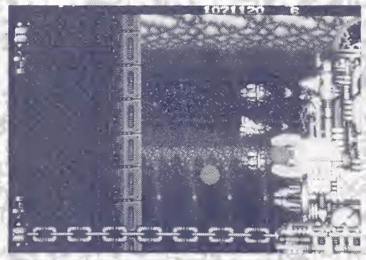


後から3WAYを撃ってくるザコ。

　次の赤い戦艦は弾をかわすために画面の上の方に行って撃ちます。下の砲台を撃ちそこなったらオプションでかわします。
　中ボスは、誘導弾4発を、必ず下から撃たせるように自機を下の方に位置させます。誘導弾を出して来る時、中ボスの下の部分が伸びますが、伸び始めたら誘導弾が出る前に上に移動して弾をかわします。早めに上に行った方が誘導弾がかわし易い。ここがコツです。
　その後は砲台がありますが、意外に誘導弾が地形に当たってしまい役に立ちません。青レーザーの方がここからは使えます。撃てない所の砲台は、オプションをめりこませて壊します。

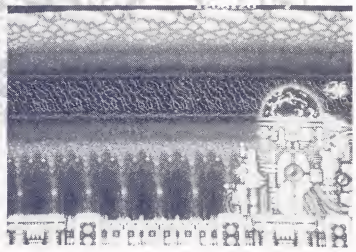


下から上へ上がるようにして誘導弾をかわす。



まず前にはりついて2つの砲台を破壊する。

　さて、最後のボスですが、このボスは、誘導弾を出してくる砲台が前についています。まず出て来る時に、画面の真ん中の高さの前の方に自機を位置させ、速攻で2つの砲台を破壊してしまいます。下の砲台は残しても問題なし。
　次に、上部のカプセルを破壊しつつ、奥にある三角錐を撃って壊します。固いのでひたすら撃つこと。その際、誘導弾は前に出てかわします。つまり、カプセル及び三角錐にほとんどはりつくようにして撃ちます。
　三角錐を壊したら、それがあった場所に自機が入りこみます。ここはカプセルが飛んでこない安全地帯です。ただし、9個目に出てくるカプセルは誘導がきついので、ボスにはりついていないと当たってしまいます。そして、10回目のカプセルが出るとボスは沈んでいき、クリアとなります。
　スピードがたくさんあれば安全地帯に入らなくてもカプセルの攻撃をかわせます。
　クリアすると、笑激のエンディングが待っています。君はピピル人を見たか?



三角錐を破壊し、ボスにはりつくようにする。

1コインホールアウトをめざせ

©セガ

ジャンボ尾崎
スーパーマスターズ

石井ぜんじ
マップ：ずる

後半9ホール攻略

今回は後半のホールを攻略してみました。後半のホールは、一見難しそうですが、前半のホールと難度もそれほど変わりません。

ただ、1打目をラフに入れると難しいホールが多いので攻め方を図をみながら研究して下さい。また、この攻略はあくまで参考にとどめて、自分なりの攻略法を編み出していくのも面白いと思います。

それでは、1COINホールアウトに向けてGO！

PTとSWのダフリの距離感について

パターの距離感も大切です。この場合、強く打つと傾斜に流されにくいし、下りなら当然弱くても転がっていきます。とりあえず、平地でのパットの距離感を考えてみました。

また、0～23Yの距離の寄せはSWのゲージを減らして打ちます。これもよく使うので覚えておいて下さい。

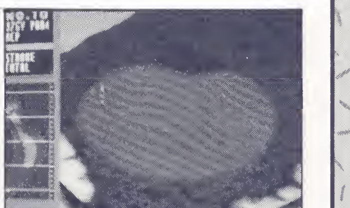
	PT	SWのダフリ
11ゲージ	18Y以上	22～23Y
10ゲージ	16～17Y	21～19Y
9ゲージ	14～15Y	15～18Y
8ゲージ	12～13Y	13～14Y
7ゲージ	9～11Y	11～12Y
6ゲージ	7～8Y	9～10Y
5ゲージ	5～6Y	7～8Y
4ゲージ	3～4Y	5～6Y
3ゲージ	1～3Y	3～4Y
2ゲージ	0～1Y	2Y
1ゲージ	0Y	0～1Y

10番ホール 376Y PAR 4

左に曲がっているホールで1打目をどこに打つかが非常に難しいホールです。

右へ打つと、思ったより飛んで右のラフまで転がってしまうし、左へ曲げて打ってもバンカーに入り易い。そこでバンカーより左のラフを狙って打ちます。うまくいけば、ラフを越えてフェアウェイまで転がってくれます。

グリーンはなだらかに傾斜しています。中央が盛り上がっているので曲がるのを計算して下さい。



中央が盛り上がっている。中央以外にカップがあればパットは楽。



1打目をバンカーの左へ打つ。ラフでもグリーンに近いと寄せ易い。

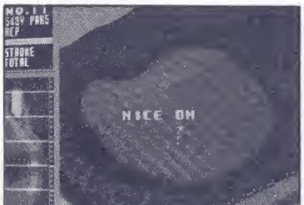
11番ホール 543Y PAR 5

1打目は森をかすめるように打ち、できるだけ距離を稼ぎます。あまり欲張って森に打ちこまないように。左へ少し曲げるか、ストレートに打ちます。

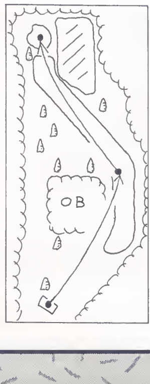
2打目も1Wで風に乗せてとばします。右の池は意外に落ちませんが、右を狙い過ぎる必要はなし。

3打目はグリーン手前からダフで寄せれば、確実にバーディが取れるでしょう。

また、1打目を森の左へまっすぐ打つと、落ち場所はラフですが、2打目で2オンが可能です。しかし、2打目が難しく、ギャンブルです。



グリーンは右下がり。左上はほぼ平らだ。



1打目を右へ打てば安全策、左へ打てば超ギャンブル。

12番ホール 417Y PAR 4

1打目はバンカーにつかまらないように打ちます。まっすぐ飛ばしましょう。

2打目はカップの位置しだいで攻め方が変わります。手前にカップがあったら、ナイスショット、トップスピン系で手前から転がしてのせます。奥にピンがある場合はバックスピンで狙って下さい。

風が追い風なら、1打目をバンカーの左へ打つことも可能です。

グリーンは2列の起伏があります。狙いにくい場合は無理せず2パットで。

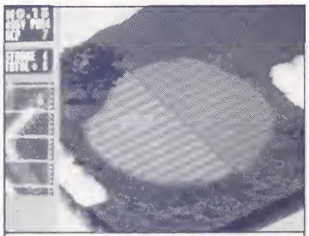


横に2本の山がある。2パットのつもりで。



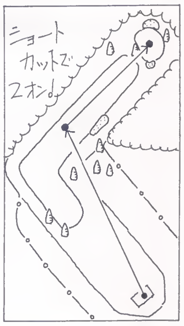
バンカーの右へ打つ。バンカー左へ打つと距離は近いがあまり意味はない。

13番ホール
405Y　PAR 4



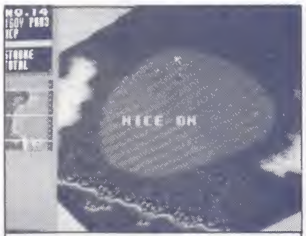
まん中に走る段がくせもの。強く打たないと登らない。

右ドッグレッグで、1打目が難しい。
　ショートカットするなら、追い風の場合はOPEN3で、向かい風ならあまり曲げずにまっすぐ狙います。風に乗ると飛びすぎてラフへ、曲げすぎると手前のラフに入ります。
　安全策なら左へまっすぐ打てば確実でしょう。
　2打目は、カップが段の上の時は短めに、同じ段に落とすようにしましょう。段を登るパットはとても強く打たないと戻ってきてしまい、非常に難しいからです。



右へショートカットする。右へ曲げればフェアウェイに乗せ易い。

14番ホール
160Y　PAR 3



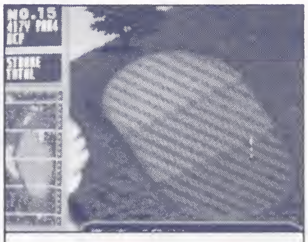
奥は手前に向かって下っている。手前は平らだ。

海越えのショートホール。とにかく手前に落とさないように。向かい風がきついと、3I（190Y）～2I（200Y）で打たないと届きません。
　グリーンは奥が起き上がっています。奥の部分はゆるやかに手前に向かって傾斜しているため、打つ角度によっては少し曲がります。



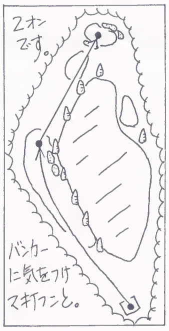
向かい風の時はクラブを少し大きめにしよう。

15番ホール
417Y　PAR 4



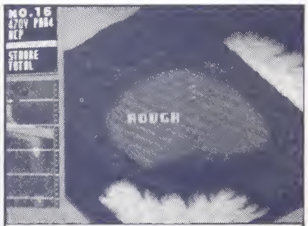
同じ段ならまっすぐ打てる。

追い風15mでも池越えは難しいと思います。池越えはやめた方が無難でしょう。
　1打目は左へ、OPEN1～2で1Wで打ちます。まっすぐ3Wで打つのもよし。まっすぐ1Wで打つと、飛びすぎてラフに入る恐れがあります。バンカーは避けて無理をしないこと。
　2打目はほとんど追い風なので、10Y～20Yくらい短いクラブを持つこと。
　グリーンは右へ下がっていますが、同じ段上は傾斜していないのでまっすぐ打てます。



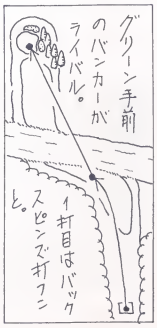
池越えはとても難しい。左へ落とし、安全にバーディ狙い。

16番ホール
478Y　PAR 4



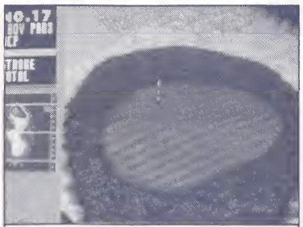
傾斜のある所にカップがあったら2パットは覚悟しよう。

1打目を飛ばし過ぎて池に落ちることが多いので、追い風の時は4Wくらいでバックスピンをかけます。CLOSE1、2くらいで打っても良いでしょう。
　向かい風なら1Wで打てます。
　2打目は、手前にバンカーがあるので少し大きめに打つのが理想です。バンカーに入れてもダフリの距離感がわかっていれば問題ありません。
　カップが手前の傾斜のある所に切られていると、パットは難しい。難しいナナメからの角度だったら弱めに打って2パット狙いでいきましょう。



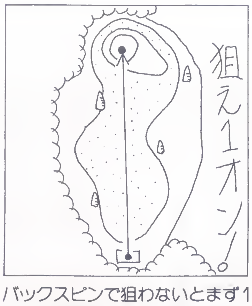
川に落とさないように1打目はバックスピンをかけよう。

17番ホール
168Y　PAR 3



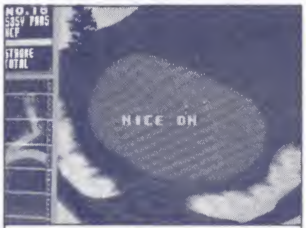
奥が左ナナメ後方へ下がっている。

グリーンの回りが全て砂に覆われています。追い風なら5I（160Y）、向かい風なら4I（180Y）～3I（190Y）で打ちます。
　グリーンはナナメ左後方へ向けて下がっています。傾斜はあまりきつくありません。



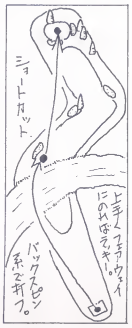
バックスピンで狙わないとまず1オンは無理だ。

18番ホール
535Y　PAR 5



グリーンの奥と左が盛り上がっている。かなり曲がるぞ。

一気に川越えを狙って下さい。ここで+3をたたいてもホールアウトできるのですから!
　1打目を川越して、なおかつフェアウェイに止めるには、OPEN3で、少し左に打つ方向を変えて打ちます。追い風13mあればフェアウェイに止まります。
　2打目は4Wくらいで直接グリーンを狙います。ラフからでも、一発勝負をかけましょう。
　グリーンはおわん状になっていて、左側と奥が特に盛り上がっています。



OPEN3で川越えを狙う。川を越えたら一気にグリーン狙い。

8分20秒台の走りを全て明かします。

ビッグラン

HPマイナス3万のバイオ

久しぶりのハイスコア狙いのゲームだ！
気合を入れて攻略します。

本当にクリアは難しくない

このゲームのポイントと言えば何と言ってもハンドルさばきといえる。

ゲーム上でもハンドルを思いっきり切るのは2カ所しかなく、あと流されてタイヤがなるというのは、単にハンドルを切りすぎているにすぎない。本当に卵をつかむような感じでやることだ。

慣れないうちには、タイヤがなったらブレーキをコンと踏み、また急カーブの看板が見えたらブレーキを思い切り踏もう。

最終面以外は2回以上クラッシュしても大丈夫な時間の余裕が有るので、あわてる必要はない。

ハイテクニック？ クラクション

ズバリ言いますと、クラクションはいくら鳴らしても意味がない。

たまに敵がクラクションを鳴らして来るので、こちらもそれに応えて鳴らしてあげましょう。

スペシャルテクニック 看板抜け

コースの内外にある障害物の中で特定の物は通り抜ける事が出来る。例えば1面の右の急カーブの所のイン側にある看板はぶつからない。

その技を使えば、かなりの時間の短縮になるのでマスターすること。

ではコース攻略に入って行こう。

START RUN

スタートしたらすぐに右側にずれ、後続車に押してもらう寸前にギアをハイにします。

その後はインをついて走る。分岐点は別に左側に行っても、右側に行っても構わない。しかし次に来る右の急カーブの事を考えると、右側を進んだ方がベター。

ある程度進むと下り坂になる。この時ジャンプして右側に寄ってしまうので、あらかじめ左側に寄っておく。

右の急カーブは早めにインに入り、タイヤが鳴らない程度にハンドルを切り、イン側の看板に思いっきりつっ込んで、ノーブレーキで曲がる。

流されたりして危険を感じたら、思いっきりブレーキを踏むこと。そうしないとマリリンモンローがあなたを待っています。(見てみれば分かる)

砂漠地帯に入ってすぐのS字は、インからインへほぼ真っすぐに抜ける。

橋を渡った後の左カーブは、なるべく真ん中を走るようにすること。少しでもイン側を通ると砂の山に乗り上げてしまい、極端にスピードが落ちる。

クリア時の残タイム
14秒以上

SS1

スタートしたらハンドルを思いっきり右に切り、後続車に押してもらう。思いっきり切らないと間に合わないので注意。

その後の右カーブは、イン側を走っていれば絶対にインをキープ出来る。

次の左カーブはアクセルを少し放して220km/hぐらいにスピードを落とし、イン側からアウト側にふくらみながらクリアする。

少しでもハンドルを切り過ぎるとすぐにすべるので注意。

分岐点は右へ行く。その時ちょうど前の黄色い車が左に転がる。下りになったら右の路肩に乗り上げ（ヤシの木にはぶつからない）前の車をう回して進む。


左側からは無理だと思う。

少し進むと左右が崖になっている所がある。ここの所の右カーブの看板は単なるハッタリである。その後に追い越す車は、近づくといきなり自分の方に向かって転がってくるので注意。多少アウト側から抜いた方が良い。

その後、分岐点があるがここは右側を通る。また、分岐点の手前で抜く黄色い車は近付くと右側に転がるので注意。（君は一体何が楽しくてそんなにコロコロ転がるのか!?）


背景が美しい、心が洗われるようだ。

もし、その前でクラッシュ等をしている場合、転がる敵車が違って来る。とにかくある特定の場所にいる敵が転がって来るので場所を良く覚えておくべきである。

その後の二股は右側を進む。ノークラッシュの場合は、緑の車の右側を通り、白い2台の台の中間を通るハズ。タイムロスをして行くと、白い車が寄って来て、中間が通れなくなる事がある。

そこからはほぼ真っすぐに進める。最後は右側に寄り黄色い車と岩山との約1台分のすき間を抜ける。心持ち岩山の方にハンドルを切るのがコツ。

ゴール直前のイン側に敵車がいる上り坂で、前が見えないので注意。

残タイムの参考記録（以降全て筆者の場合）19秒前半

SS2

スタートしたら右側にずれて押してもらう。その後の左カーブをイン側について曲がり、半分程したら道の中央に戻る。その理由は、次に来る赤い車をイン側に誘導するためである。

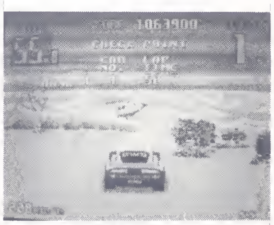
そして赤い車をアウト側から抜く。（すべらないように注意）


背景が美しい、大自然の前に自分の無力さを感じる。

少し進むと右の急カーブがあるので、わずかにある右の路肩に入ってブレーキを軽く踏み、200km/hぐらいで抜ける。

その後は広い砂漠地帯があるが、幅が広いので何の問題も無い。

チェックポイントを抜けると、右カーブから左カーブへの切り返しがある。ここの速い切り返しの仕方は、道の左側に立っている枯れ木が見えたらハンドルを左に切る。そうするとイン側の溝ぴったりに張り付ける。この時240km/h以上であればBEST。


救助ヘリが食糧を落として行った。しかしこれも気休めにすぎない。

切り返しの後の分岐点はどちらを通っても良い。

その後の分岐点は絶対に右


やる、絶対に右の道路に行ってやる。いや、行かなくてはならないのだ。

側を通る。左側を通るとほぼ確実にぶつかる。
　そこを抜けると右の急カーブがある。ここは早めにブレーキをコンと踏み、ハンドルをあまり切らずにインからアウトに抜ける。230km/h以上で抜けれれば上等。
　もしも流されたらブレーキを思いっきり踏む。そうしないと絶対にクラッシュするので用心すること。
　その後すぐに左カーブが来るが、ほとんどタイムロス無しで来ている場合は注意しなければならない。というのは、イン側にいる緑の車が転がって来る場合があるからである。対策としてはアウト側を走れば良いのだが。壊れた車があるので注意すること。
　あとは普通に走っても問題無いと思う。ゴール直前の分岐点もどちらを通っても構わない。しかし右側を通った方が多少楽ではある。
　残タイムの参加記録
　18秒後半

SS3

この面は全面中で一番難しいと言える。この面さえうまく乗り切ってしまえばそのままクリア出来るだろう。
　まずスタートでは右に動いて押してもらう。
　その後少し行くと長い右のカーブが有る。ここでは写真Aの茶色い車が見えたら、少し減速してインをつく。



輩は1位である。名前はまだない。写真A。

　そのままアウト側に流され、次の左カーブのイン側をつく。この時緑の車がコース中央にいるので慎重にハンドルを切る。
　少し行くとまた右のカーブが有る。ここで問題なのは写真Bの赤い車である。何も知らずに走っているといきなりスピンして来てぶつかるので、アウト側を走って反応させないようにして抜ける。
　その後長い左のカーブがある。写真Cの様な場所になったら、インぎりぎりをついて、スピンして来る敵をよける。ちょっとでもインをつくのが甘いと、アウトに流されてぶつかるので注意。



ヤツだ、俺の両親を殺したヤツが今、目の前にいる。急な加速にエンジンが悲鳴を上げる。写真B。



チェックポイントだ。しかしまだ気を抜く事は出来ない。写真C。



ヤツだ。俺の伯父、伯母を殺したヤツが今、目の前にいる。またしても手荒な扱いにエンジンが悲鳴を上げる。写真D。

　次にスピンして来る車は、前の車から数えて3台目の車。ここは写真Dの様にイン側に誘導し、ある程度近付いたらアウトに寄り、岩壁ぎりぎりで曲がる。
　ここもタイヤが鳴るか鳴らないかという限界までハンドルを切らないと、ノーブレーキでは曲がれない。
　その後の右カーブでは青い車がスピンして来るので、写真Eの様にアウト側につっ込んで、ブレーキを踏み220km/hぐらいまでスピードを落としてアウト側で曲がる。(イン側には岩があるので抜けない)



ヤツだ。俺のかわいい妹を殺したヤツが今、目の前にいる。体当たりしたくなる衝動をぐっとこらえる。写真E。



ヤツだ。俺を抜かせないようにフォーメーションを組んだらしいが、インが甘いぜ。呆然とするNHKの車を尻目に我が愛車は、ゴールを目指す。写真F。

　次に長い左カーブがある。岩の上に人が立っている辺りでブレーキをコンと踏み、230km/hぐらいにスピードを落として曲がる。
　右カーブに入る辺りの所にいる赤い車は、タイムが早いとスピンして来るので草に乗り上げて曲がる。なお、この辺りに生えている草や小木は、ぶつからない上に減速もしないので乗り上げても大丈夫である。
　次に3台の車のコンビネーションがあるが写真Fの様にインを通れば問題ない。しかし途中でクラッシュをしている場合が有る。敵車が先行している場合はアウト側から曲がらないとぶつかる。
　残タイムの参考記録
　17秒前半

SS4

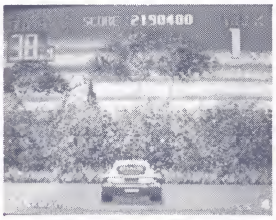
始まったら右に動き押してもらう。
　すぐに左カーブがあるが、問題は最初に出て来る赤い車。この敵は自分が近付くとイン側からアウト側に転がって来るので、早めにアウト側ぎりぎりに移る。
　次の右カーブはインをついて十分減速をして抜ける。
　少ない減速でなるべく早く曲がろうとすると、前の緑の車がアウト側で事故るので注意。(つまり、自分の動きに対応して敵車も動いている)
　ずっと進むと左の急カーブの所に来る。この場所にかなり早いタイムで来た時は、注意が必要である。なぜかと言うと前の車が事故って左から右にスピンして来るからだ。
　ここはインをついてブレーキングし、その後すぐに道の右端にピタッと自車を寄せる。
　この面の中で一番難しい所である。
　その後の右カーブは、ちょうどそこにいる赤い車の外側を通る方が良い。(ノーミスの時)
　ハイスコアを狙うのならば、イン側の切り株と赤い車のちょうど1台分のすき間を通る。
　少し行くと左から右へのカーブがある。ここの右のカーブは減速無しでは曲がれないので、220km/hぐらいにスピードを落とし、インからアウトへふくらみながら立ち上がる。
　次に来る赤い車は、絶対にアウト側で抜く。
　川を渡った後の右カーブは、ハンドルを少しだけ切り写真Gのように木と岩の中間を通る。
　ここは慣れないと難しい。
　その後のS字カーブは、真っすぐに走る事が出来る。たまに最初の赤い車がスピンして来るので注意。
　残タイムの参考記録
　17秒後半



俺はバ○オ、金のためなら何でもする男。濯木などは屁でもない。写真G。

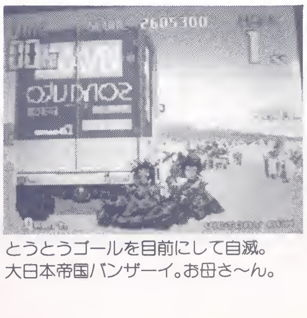
VICTORY RUN

始まったら右にずれ押してもらう。その後長い左カーブがあり、急な右カーブがある。
　このカーブはブレーキをコンと踏み、インの路肩に乗り上げて曲がる。うまくいけば210km/hぐらいで曲がれる。
　ずっと進むと右の急カーブがある。ここはおもしろい曲がり方をする。写真Hの様にイン側のタイヤに乗り上げてクリアするのである。
　ここは普通に曲がると、190km/hぐらいに減速しなくてはならないが、この技を使うと215km/hぐらいでクリア出来て、0.3秒位早くゴールする事が出来る。



はずむ愛車、気分は天国。写真H。

　残タイムの参考記録
　6秒後半
　とまあ、これが私の走りですが、細かい部分は書ききれませんでした。また機会にフォローしたいと思います。
　読者の中で自分はドライブゲームが苦手だ、という人も、簡単なのでぜひプレイしてみて下さい。
　最後に、クラクションて何だったんでしょうね?



とうとうゴールを目前にして自滅。大日本帝国バンザーイ。お母さ〜ん。

熱いぜ熱いぜ熱くて死ぬぜ――！（ファイア使用）
これをやらずにデコは語れないっ！
燃えろ火を吹けヘヴィバレ――ル!!（ちがうって…）

ミッドナイトレジスタンス

はん

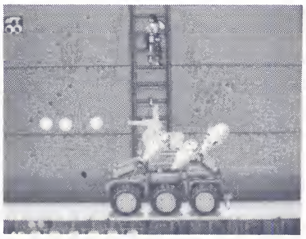
やっと出ました。DECOの最新作、ミッドナイトレジスタンス。先月号で舞台設定とかは判って頂けたと思います。あとはレバー上、もしくは斜め上でバックパック使用という事を忘れずにね。
てな訳で、さっそく攻略に入っちゃうのだ。でもその前に予備知識を…。

パワーアップ！

武器は銃とバックパックがあって、その他にバレット（弾）、スーパーチャージャー（銃強化）、バリア、1UPというアイテムがあるんです。
武器については別表を用意したから、そっちと照らし合わせてね。
銃は入手時に必ず500発になるから、同じ物を使う人は（銃に関しては自分に合った物を使い続けた方がいいと思うよ）バレット（500発）を入手する事をお勧めしちゃいます。新しい銃を入手すると、前の武器の残弾は全てチャラになっちゃうんですねぇ。
S・チャージャーは手持ちの銃を強力にする事ができるんだ。どう強くなるかも別表を見てね。
バックパックは主としてホーミングが使えるみたいだけど、面によってはニトロが使える所もあったりするんだ。まぁシャワーはパックが何も無い時で、かつ鍵が余ってる時のみ入手してもいいかなぁって感じ。
バリアは一定時間バリアパーツが自分の周囲を回るというものだけど、弾や敵がバリアの間を入って来る可能性もあるんで、あんまりあてにしちゃだめだよ。
1UPは文字通り1UP。（ちなみに、このゲームにおいて、残機はこれでしか増えないのだ…。）
それらの武器やパーツは、各面終了ごとに鍵を使って入手できる場所があるんだけど、そこには必ず6つのカプセルが用意されていて、その内左から5つまでがパターンになってるんだ（別表）。
残る1つは、最初から最後の面までランダムで、しかも常に鍵穴は2つという非常においしいカプセルなのだ。だから、他の鍵を使う前に必ず一度何があるか見ておいた方がいいよ。1UPがあるかもしれないしね。
じゃ、攻略にまいるぅ。

1面だ

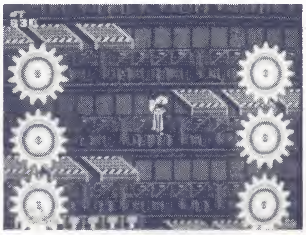
ジープは無敵だから、自分は前方だけ撃ちながら走って、後方のザコはジープにひいてもらっちゃう。
鉄骨の所はあせらず確実にザコをしとめようね。特にジャンプとループレバーに馴れてないと、1発の弾すら強敵になっちゃうからねぇ。
その後の戦車は砲台から3発弾を撃ってくるから、引きよせてからジャンプしよう。下手にジャンプすると着地時にやられちゃうからね。でも、何とかなるでしょう。本当に大した事無いから。


砲手を殺すと砲台は動かない。

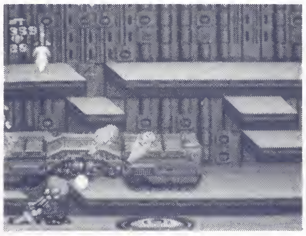
注意点は死に弾（手榴弾）。爆風にまぎれて飛んで来る超やらしい弾なのだ。これだけは絶対注意!! はしごはジャンプで昇った方が早いけど、どーでもいいか…。
さて武器は何にしようか…次の面の事を考えると、3WAY＋ニトロ、もしくはファイア＋ニトロで決まり！

よし、2面

まず気を付けるのは手榴弾投げ男。ジャンプで遠くから撃つといいよ。そして戦車は前と同じく破壊後の死に弾に注意。マンホールのフタを壊したら右下を撃ちながら降りよう。人生常に先手必勝だね、うん。ほふく前進中もバックパックは撃てるという事を忘れずに。
さて、その後のマシンガン男は軽くあしらって（ニトロだと楽）下に降りると床が動いてるので、床を壊しながら降りるしかないんだけど、上手くすれば床が完成する前に速攻で降りられるよ。ここもニトロが使えるんだ。


速攻！得した気分。

ボスは垂直にミサイルを撃ってくるだけだから、弱点（中心）の真上で下に撃ちながら走れば何とかなるでしょう。
問題は、一度破壊した後は貫通兵器でないと下からしか攻撃を受けつけないという点で…。だから前の面でニトロやファイアを選んだ訳。後は問題なし。


貫通兵器が無い時は…。

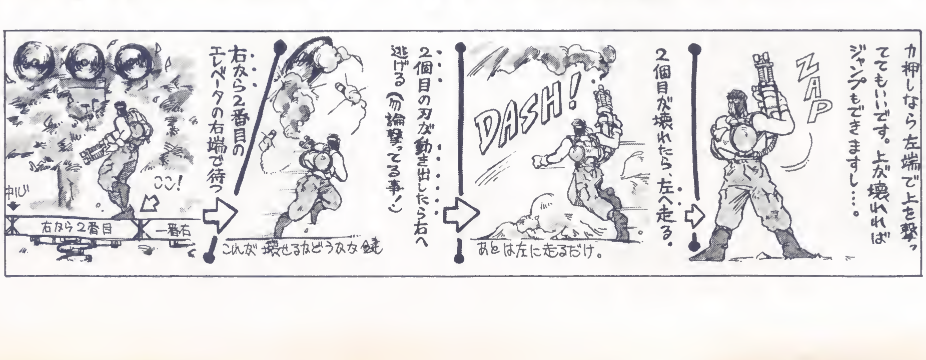
さて、武器は何にするか？ まずホーミング。後はバレット辺りを取っとこうか…。

うりゃ3面

飛び男は危いと思ったらホーミングを使う事を忘れずに。レーザー砲台は垂直ジャンプを使って、ホーミングで早目に壊しちゃおう。
昇る床は飛び男のラッシュだから、上方はホーミングに

	各面終了後のアイテム選択（数字は鍵穴数 6番目はランダム）					アドバイス
1面	フルオート 2	3WAY 2	FIRE 2	バレット 2	ニトロ 3	ニトロが使えます。後を考えるとファイアもほしいけど。
2面	フルオート 2	3WAY 2	ショットガン 2	バレット 2	ホーミングミソ 3☆	絶対ホーミングは買い。ファイアの人はバレットを。
3面	フルオート 3	3WAY 3	シャワー 3	ホーミングミソ 3	スーパーチャージャー 3	ファイヤの人はSチャージを。3WAYとシャワーはちょっと…
4面	FIRE 3	フルオート 3	バレット 3☆	ホーミングミソ 3	スーパーチャージャー 3	弾も少ないでしょうからバレットを。前で死んでたらS.チャージを。
5面	ショットガン 3	FIRE 3	バレット 3	バリア 3	1UP 6	1UP以外はどれも強力。自分に合ったものを。
6面	3WAY 3	スーパーチャージャー 3	バレット 3	シャワー 4	ホーミングミソ 4☆	とりあえずファイアが強くなってるのが理想
7面	スーパーチャージャー 4	バレット 4	バレット 4	バリア 4	1UP 6	6番目に何があるかですね。ニトロが使えます。シャワーは絶対ダメ。

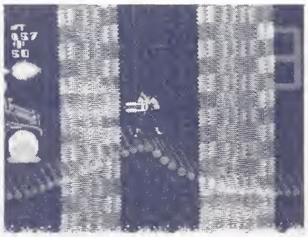
名前	長所	短所	S.チャージャー効果	おすすめ
フルオート	連射できる	弾切れ	超連射ゆえに超弾切れ	×
3WAY	広範囲に当る	1発が弱い	弾が大きくなる。ダメージは同じ	△
ショットガン	強くて広がる	当りにくい	4つに分れる。上級者用	○
FIRE	強くて途切れない	飛距離と弾切れ	3本ならぶ。距離減りは同じ	◎
シャワー	広範囲に当る	弱い		×
ホーミング	強くて必ず当る	遅い		◎
ニトロ	超強力	当りにくい	スペシャルサンクス ZER-K.M	○



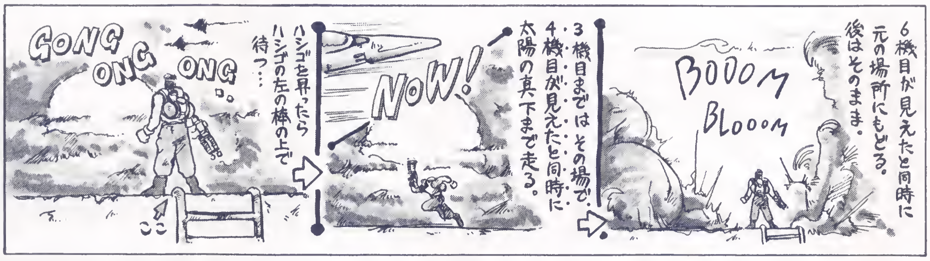
任せて下方を撃つ事に専念した方が安全、かな？
さて、床が止まったらノコギリの歯が出てくるんだけど5個目が出るまでは判定がない。図1の様に対処すれば多分大丈夫。その次の大ノコギリは左から動き出すという事で、左のノコなら一番右。右のノコなら一番左が安全だから、とにかく撃ちながら走ってれば、ここまで来た人なら何とかなる筈だよ。そんな、不親切だなんて言わないで下さいよう。で、この面はクリア。
さて取る物は…ホーミングが少なかったらそれを、後はS・チャージャーを勧めちゃう。何しろ次の面は力押しだからね…。

走れ！4面

通称チェルノブ面。ムーンウォークしちゃう。で、強敵は固い戦車。ファイアなら写真の様な高い所で待って、射程内に入ったらホーミングを撃ちながら走るというので壊せる筈。


こういうポジションから、走る！

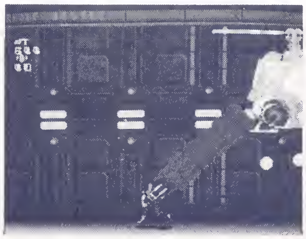
他の武器なら、ずっと走りながら遠くから撃ってれば何とか勝てるでしょう…（ま、また言ってしまった、ごめんなさい。でも、こいつはよけるとか言う以前に壊すしかないんすよ。）飛び男はホーミングでね。
残るは戦闘機。でもこれはパターンになってます。図2をどうぞ。これで何とかクリアできるんじゃないかな？



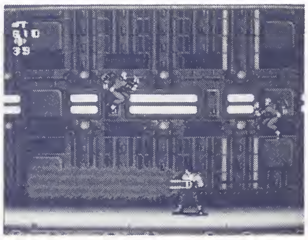

この通り。

恒例の武器選びはファイアの人は死んでしまってたらバレットとS・チャージャー。それ以外はバレットとホーミングですかね。

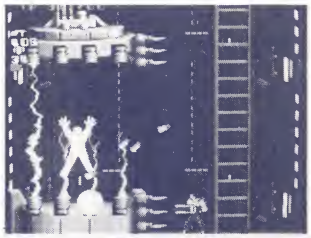
行くぞ5面


こんな態勢。

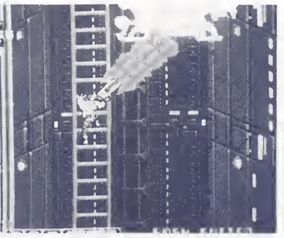
まずヘリはファイアなら写真の様に走ること。バックパックも撃つのを忘れずに。他だと弾の間をくぐるしかないんだけど、下手にショットとかホーミングを撃つと敵弾が見えにくくなっちゃう事もあるから、まず生きる事を優先にしようね。
この後のザコは案外やらしいから、いざという時はホーミングを使ってもいいでしょう。もう1機のヘリも最初と同じです。がんばってね。


こういうフォーメーションがこわい。

バリア地帯は上下のジェネレータを壊して、階段へ。下に行く訳なんだけど、銃口は下に向けておく様に。ザコが登って来るからね。
さて電気人間はジェネレータを壊す訳なんだけど、下の方はホーミングで壊せるんで、上のだけ銃で狙わなくちゃならない訳。放電は6発だから充電中に上を壊す、と。でもファイアだと届かない…。さて困りました、どうしましょう…。実は自爆しちゃうんです。これ、デコの人に口止めされてんだけどねえ…まいったなもう。

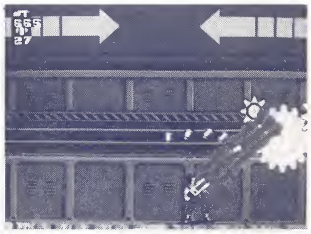

上は充電中にジャンプで。

今度は上に昇るとヘリが降りて来るんだけど、強力な武器があれば写真の様に撃ちながら降りるというパターン、弱いなら出現と同時にジャンプすると、上手く弾をよけてすれ違えるんだ。これでクリア。次なる武器は…バレットと強力兵器をそろえましょうね。次が全面中最強だから、心してかかる様に。


この態勢で降りていく。

来たぜ6面

恐怖の歯車面。「次に歯車が重なるのは何秒後ですか？」なんて問題を思い出しちゃうけど、それはおいといて。こいつが固い！ 最初は1つだけど、後で2つ連続、3つ連続で出て来るから大変。とにかく持ち兵器全開でかかろうぜって感じ。追いつめられる前に無理だと思ったら早目に下をくぐるのがコツですねえ。強化ファイア＋ホーミングなら何とか押せるけどね。


ガンガンいこうぜ！

左右からのザコはしゃがんでれば弾は当んないから、ループレバーを上手に使ってね。
ここを越えれば全面クリアも目前。本当だって。と、その前に涙（笑い涙？）のデモを見てちょーだい。そして武器選択。ここは好きに行きましょう。でも3WAYとシャワーは…。

ちょろいぜ7面

戦艦を1人で沈めるという、とんでもない面です。真ん中の弾を撃つ砲台を全部壊せばクリア。ミサイル砲台も壊せるけど、弾の無駄かな、とか。
特に攻略は…あえて言うなら、戦艦を壊した後安心してザコにやられない様に…かなぁ、え？ 攻略になってないって？ うーん、むやみにジャンプしない事、かな？ 武器は…バレットしかないですねぇ…。

熱いぜ8面

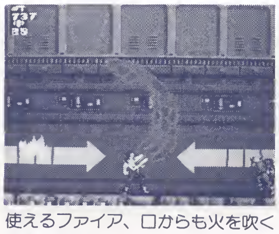
はしごはループレバーを上手に使って上下を撃ちましょう、横の奴は何もして来ないんで…。ニトロがあればなぁ。
ボスは頭にあわせて動けば大丈夫。でも1と4分の3往復するとはしごから下に来て自分の方向に転がって来る、と、それさえ覚えてれば勝算は十分にありますよ。

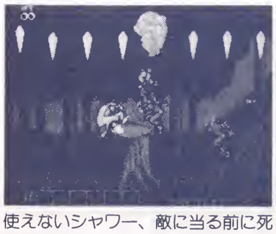

体をつぶしていく。こんな感じで上を撃つ。

さて、この後は…お楽しみ。いや、本当楽しいから。別にハマる所も無いし…。

やるべし!!

通してみると3面のノコギリと4面の戦車、それと6面の歯車がライバルという事ですね。まずはループレバーに馴れる事、それが全てです。
全体的に難度も高くはない（と思う）し…。（ファイネスト～に比べれば…。）展開はいいし。いやーデータイーストはこの手のゲームがすごいですねぃ。是非やってみて下さい！ では。


使えるファイア、口からも火を吹く3連装。


使えないシャワー、敵に当る前に死んでる。

アイテムをたよりに進むと楽になる！

バーニングフォース

ずるずる

今回は3日目までを攻略。3日目以上進めない人へ、ノーミスで来れるよう楽なパターンをつくってみました。

ミサイルの補充がフルで行われるのがポイント！

今までのゲームでは普通、ミサイルの補充は1発ずつで、フルでも基地にもどってからというものでした。ところが、このバーニングフォースでは、ミサイルのアイテムを取得した段階でフル補充になるので、使用時に残弾数を気にせずにできる。これが、このゲームを攻略（ミサイルアイテムのでる順を覚えてパターンにする）する上でポイントとなるのです。

要するに、アイテムの出る所までにミサイルを使いはたし（ミサイルを使用することで安全に進むことができる）フル補充する。でもちゃんと覚えていないと取りそこねるので注意！

それでは攻略を始めましょう。

1ST DAY

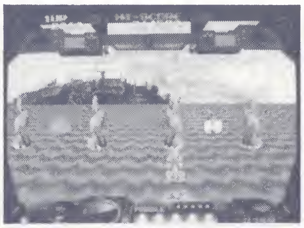
エリア1

ゲームスタートするとまず右左右左と数機のザコが出現する。ほぼ中央で撃っていれば大丈夫です。

逃がしそうになったらホーミングミサイルを撃とう。後ほどⒽが出るので心配しないでね。しばらく進むとⓌがでる。当然これを取る。これでパワーアップ。これから先、死ぬまでこのワイドで進む。

話をもどして、Ⓦを取ったあと、またザコの攻撃が続く。危ないと思ったらホーミングを撃つ。

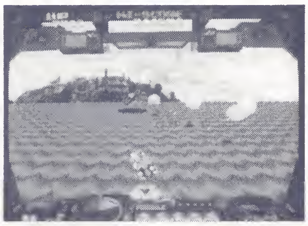
少し行くと、ⓁとⒽがでる。



右側のⒽを取る。両側の岩は壊せるぞ。

補充のためⒽの方を取る。この後すぐ後方から敵出現。あわてずまわり込んで撃つ。編隊ザコが右から左からとでるのでスピードを落として全て撃つ。そしてまたザコ達。終わりごろⓌがでる。一応取って無敵時間をつくり攻撃しよう。2、3匹ザコが出現したあと、ボスへ。

ボスは右前に海中から出現。スピードを落とし、右から左へ動くのに合わせて、自分も撃ちながら移動。4秒で倒そう。



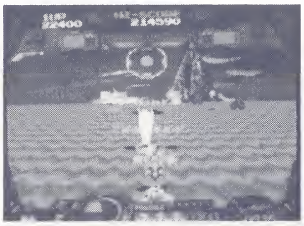
エリア1のボスは、右から中央に行くぐらいで倒せる。

㊟この攻略では、お助けキャラがアイテムを運んでくるが、これを無視して進めます。何分ランダムなためミサイルの補充か、復活時にしか利用しませんからよろしく。

エリア2

スタートしたら左右左右と数機のザコを相手にする。ワイドを持っていれば楽勝のはず。

少し行くと、ジャンプ台と上空にⓁが出現。これはジャンプせずに下を走り、ザコを相手にする。これを過ぎると海中からロボットが出現する。

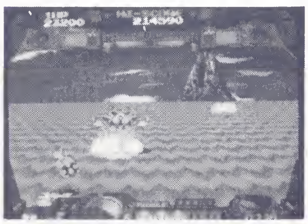


ここは飛ばずにザコを撃ちまくる。

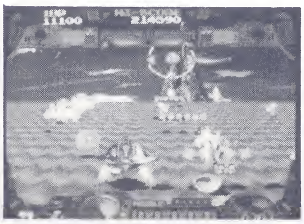
中央、左、右、左、右、左右と出現。うまくスピードを合わせて、出現同時に爆破しよう。その後、船が出現する。

左右から連続して出てくるが、早目に対応すれば死ぬことはないはず。

右側にジャンプ台とⓂが出現する。Ⓜを取るわけだが、覚えていないと通り過ぎるので、必ず覚えておいて取ること。



出現と同時に壊すのが一番。たまってきたらホーミングを撃とう。



右へ行ってジャンプ。そしてⓂを取る。覚えてないと間に合わない。

1回ロボットが海中から出たところでそろそろボスが出現するのでスピードを落とし、中央下で待つ。出現したら、低速の状態で撃ち込む。そうすると、あっという間に壊れてくれる。ボスは2機いるので、もう1機を同じ方法で倒し、エリア2をクリアする。

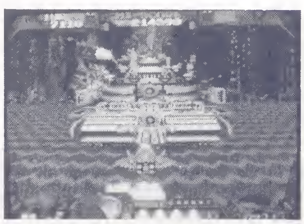
エリア3

飛行用パーツを装着し、さあ空へ！　中ぐらいの高さを飛びながらでてくる敵を撃って行く。そうすると、レーザーとクロスレーザーがでる。

ワイドの状態なら取らず、ノーマルの状態だったらクロスの方を取ろう。ザコを倒していると、またレーザーとクロスレーザーが出る。これは無視していく。少し行くと、海中からロボットが出現。中央、左右、左右、中央、中央。さすがに左右同時には撃てないので片側だけをやっつける。

この後、飛行する編隊が連続で出現する。まず中央から2列、左右2列、中央2列、左上から右下へ1列、右下から右上へ1列と、少々の2列の編隊は無視せず片側だけ狙う。マックスミサイルは1発も使わない。

ボスは、一番下で弾をよけていれば十分。3回弾を撃ってきたところで、中央下で撃っていれば安地となる。

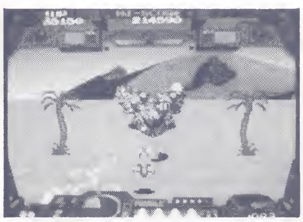


このボスは近づくまで下で弾よけをし、近づいてきたら、中央下で急所を撃つ。

2ND DAY

エリア1

今までと同じように左右からザコ出現。すると大型のザコが編隊で出てくる。スピードを落としてゆっくり倒す。少し進むとジャンプ台とⓌ。



減速し、ゆっくり撃てば楽勝！

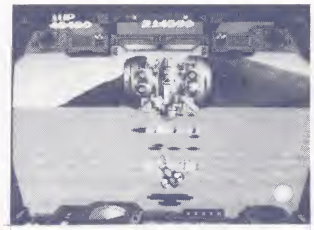
ジャンプしてⓌを取って無敵中に前からの大型ザコを一掃する。

さて、ここから次にⓂを取るまで、ザコの多彩な攻撃を受けることになる。砂地から飛びはねながら前方へ逃げていく敵、左後ろからくる敵の戦車、低空を飛ぶ敵機。この地帯はマックスミサイルを撃ちながら進む。1発だけ残して、ジャンプ台とⒽとⓂの所


マックスミサイル残り1発をジャンプと同時に撃ち、右へ飛びⓂを取り補充完了。

Ⓜの所へ。ジャンプすると同時に残りの1発を撃ち、右へ飛びⓂを取る。そしてボスへ。

ここのボスは、離れたらス


中央で減速し、左右から来るザコをワイドで防ぎながら撃つ。

ピードを落とし、ザコを撃ちつつ中央でよけ、近づいて来たらスミに行き、スピードUPしてかわしを2・3回やる。

速攻でやればボス1往復で倒せる。

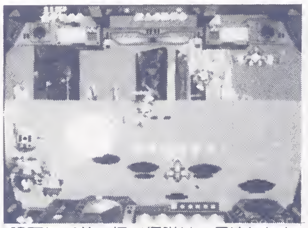
エリア2

スタートすると左から右へ大型のザコが出現する。こいつらを撃つとロボットに変わって前方へ走っていく。ここは安全にロボットの動きをよく見て、ぶつからないように進む。少し進むと、ジャンプ台とクロスレーザー。ワイドを持っていたら飛ばずにそのまま攻撃を続ける。


前へ走るロボットにぶつからないように気をつけて後ろから撃とう。

さて、問題のミサイル地帯へ突入。地中からミサイルが発射されたらスピードを落とし、破裂する前に壊そう。その時、近づかないこと。壊しそこねても大丈夫なように着弾地点の正面にいるようにすれば弾に当たらない。ミサイル地帯を抜けると、後方からの敵機編隊の来襲である。

スピードを上げ、出現と同時にやっつける。出現は、右、


降下して前へ行く編隊は、最速にした状態で敵機が正面に来るようにして撃てば楽勝。

左、右、左、両方、左、右。両方同時のとき、マックスミサイルを2発撃つと楽になります。

この後、ジャンプ台とⓂが出現。当然Ⓜの補充のため取ります。取ったあと、空中に放射状に弾を撃つ敵が、右、左、右、左とでる。左すみで当たらないようにスピード調節をして最後のやつを抜ける直前にスピードを落とし、ボスのいきなりの攻撃をかわす。

このボスは、スピードを落とし、正面にいないようにすれば、時間はかかるが楽に倒せます。ミサイルは使わない。


ボスの正面に行かないように！　丸こげになる。

エリア3

飛行用パーツを装着GO！

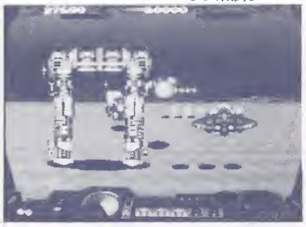
とりあえずザコから相手。ロボットの敵に気をつけながらⓌとⓁの所へ。無敵時間をつくるためⓌを取る。

少し進み、後ろ中空の右、左から順に編隊が出現。うまく高度を合わせて、正面に来たところで、どんどん倒す。

さて砲台地帯へ突入。高度を合わせると、正面が見えず死ぬ確率がUPするので無理せず、はじでよける。

後半でⓂがでるので、ミサイルを使用して砲台を壊しながら進むのもいい。

そして、後ろからまた右、


ぶつからないように！　早目に撃てば壊せなくもないが安全に行こう。

左と編隊が出現。

さらに放射状に撃つやつが左、右と出現。上空へ行き、やっつける。

そのあと、Ⓛ、クロスレーザー、Ⓜと連続で出る。ここでは最後のⓂだけ用があるので忘れないように。

このエリアのシメは砲台地帯。ワイドの幅を利用し、横から撃ち壊そう。決してぶつからないように！　そしてボスへ。

このボスは、片カプセルから出た時と、カプセルへもどっていく時を撃って、近づいたらよけてを繰り返せば楽にクリアできる。

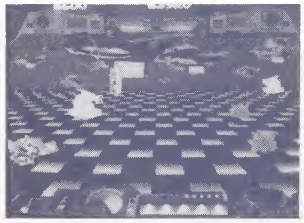

カプセルから出た時と帰っていく時がチャンス！　撃ち込め！

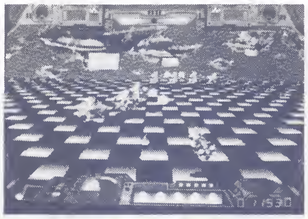
3RD DAY

エリア1

スタートしたら、左へ。そして、固定物に座標を合わせ、連射で進む。柱が見えたら減速し、左横を抜けジャンプ台へ。ⓌとⓂがある。ここは右へジャンプし、Ⓜを取る。取った後、誘導弾を撃ってくる左右の緑色の柱の左の列を撃ちながら進み、中央のジャンプ台で障害物を越え、また緑の柱を左側だけ相手する。

ザコの編隊が出現したあとに、左はじへ行き、固定物を撃ち進み、7個目を撃ったら減速し、左、左、右、右からのザコ編隊をゆっくり壊す。

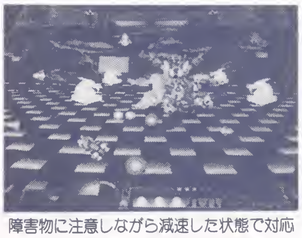

左へ行き、固定物をどんどん撃つ。

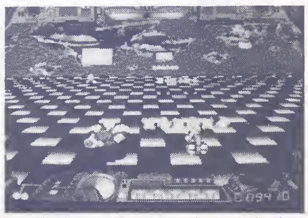

減速し、ゆっくり敵を撃とう。

ここを過ぎると、ロボットがふってくる地帯へ。固定物が障害物となって、ぶつかって自由がきかなくなるので、固定物に気をつけながら、上空を見て、ロボットの下にならないように進む。そしてボスへ。

ボスは、数台のロボットが合体しては離れるやつである。

スピード落とし、中央で弾よけしながら連射していればそのうち数が減り、全滅です。

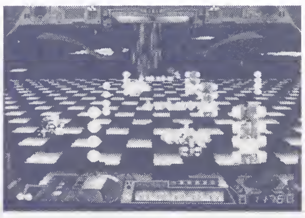

障害物に注意しながら減速した状態で対応する。中央で弾よけをしながらやるが、マックスミサイル使用で速攻クリアも可能。

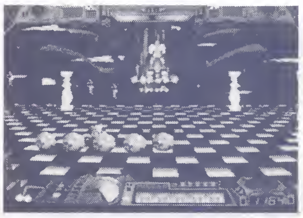

ロボットは一撃で壊れず、上半身だけ残って、こっちを向いて撃ってくる！

エリア2

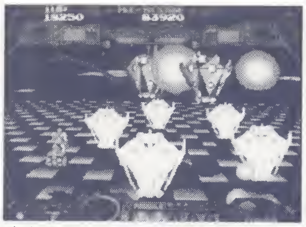
スタートしたら中央を走り、ジャンプ台の所まで進む。ⓌとⓁが出るので、左へジャンプしてⓌを取り、そのまま左を走り、目前のジャンプ台を使い右へジャンプし、減速する。

弾をバラまくやつがはき終わったところで右はじを通り、ジャンプ台を使用。今度は左はじへ。中心を撃つと点稼ぎになる固定物の左を抜け、横に弾を撃つ固定物を左3つ、右3つ壊し、中央のジャンプ


右の3つの砲台を壊したら中央のジャンプ台で一気に抜けよう。

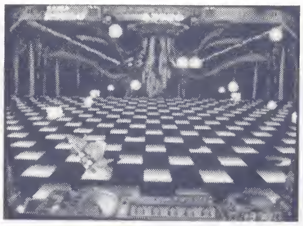

ジャンプ台使用で、玉を飛びこえる。あれ！

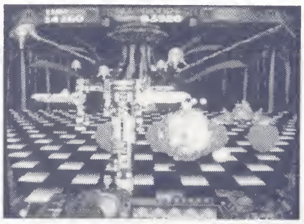
台でジャンプ。すぐまたジャンプし、転がる玉を越える。すると、左右から編隊が出現。マックスミサイルをどんどん撃ち、安全に進む。
　4つ目の編隊を撃ったところで、ジャンプ台。ⓌとⓂ。右へジャンプし、Ⓜを補充する。そのまま右を走る。柱に座標を合わせ、弾をバラまくやつを壊しながら進む。バラまく固定物の2つ目を壊したところで右はじへ。飛んでくる弾に気をつけながら抜け、後ろからのザコを早目に壊し、ボスへ。
　ボスの倒し方ですが、離れている時は正面で撃ち、近づいて来たら、来る方向と反対の位置へ逃げます。基本的に、撃つ時は中央にいると弾もよけやすく安全。

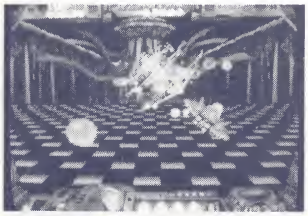

中央で弾よけをして、近づいてきたら反対側へ。

エリア3

スタート後、左下へ。上空へ向け撃つ砲台を壊しながら進む。柱型の障害物は無視し、左はじを進み、また砲台が出現するので、これを壊す。4つ目が少々中央よりになっている。
　4つ目を壊した後、クロスレーザーとⒽがでる。マックスミサイルを安全のため使っていたら、右のⒽの方で補充する。取ったあとすぐ左右から編隊が出現。安全のためホーミングを1、2回撃ちながら進む。
　中央に緑の柱のあと砲台、障害物2つ、左側に砲台3つ、緑の柱地帯と続くところを、左を中心に攻撃しながら進み、左右から編隊が出現後、外側にのびる2本ずつの障害物地帯を左でかわしながら進むとボスへ。
　中盤からボスまで、とにかく次に何がでてくるか覚えておかないと、よけるヒマなく弾が飛んできます。是非覚えて下さい。
　ボスへ。ここのボスは、近ずいてきたとき、ぶつからないように反対側へよけるのと、水色の弾をしっかり見てよけて、ボス本体をグルグルまわる玉を撃っていれば簡単に倒せます。


エリア3がスタートしたら左下へ。砲台をどんどん壊そう。


無理せず、はじでよける方がいい。


水色の弾に気をつけてよけていれば楽勝！

　今回は3RD DAYまででした。ボーナス面（各エリア4）は、アドリブでも十分パーフェクトは取れるので省きました。障害物があるので撃ちながら進むと多少は楽になります。
　敵の出現パターンを覚えるのも大事ですが、次に出るアイテムを覚えておくのも、このゲームの攻略となります。
　特に、ⒽとⓂのでる所は覚えておくこと。覚えておけば上手く使い、丁度なくなった時に補充と、気持ちよく安全にゲームを進めることができます。そのかわり、取りそこねないようにね！
　あと、あまりゆっくり進んでいるとタイムがなくなり、クリア困難となるので注意して下さい。

隠しステージがある!?

　な、な、なんと、このバーニングフォースには隠しステージが存在する。詳しくは説明は出来ないが、ある事だけは確かである。ヒントは3RD DAYのどこかのエリアで…。でも、すぐ見つかると思いますので探してみて下さい。
　しかし、学校の試験でウラ面に行けるというのもねえ、なんて説明すればいいのやら…。（裏口なんとかというやつかな）

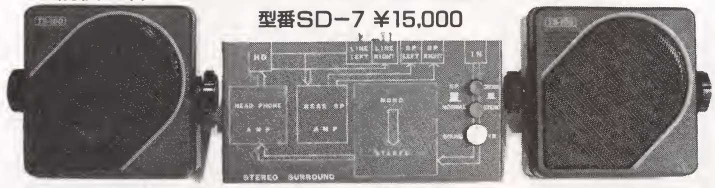
ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩

超ド級！立体空間ウルトラサラウンド!!

前後左右4つのスピーカーであなたの部屋はコンサートホール

型番SD−7 ¥15,000



●リアーアンプ内蔵。スピーカー2個付。●音量VR、ステレオヘッドホン端子付。●お手持ちのステレオやAVテレビに接続すると4WAYのサラウンドになります。●SAM規格のソケットに差すだけでOK。●特注品でタイトー式用もあります。



超小型(120×190×100㎜)

型番ARV−7 ¥20,000

(テレビ接続用コード＆G−7接続用コード付)

●別売RGB21でRGB用TVもOK。

(注意)ARV−7だけでは使用できません。別にS−9TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とARV−7をつなぐハーネス(ARV−7のソケットの配線はSAM規格)が必要です。

自作派の方へ!!

ICモジュール基板 ¥8,900

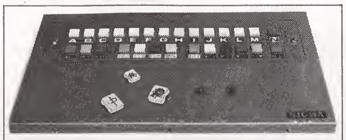
R,G,B,SYと12Vの配線だけでビデオ出力がえられます。

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407

㈱玉屋 03(323)5524／パワードサービス 092(572)4110

ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926



大型マージャン用パネル

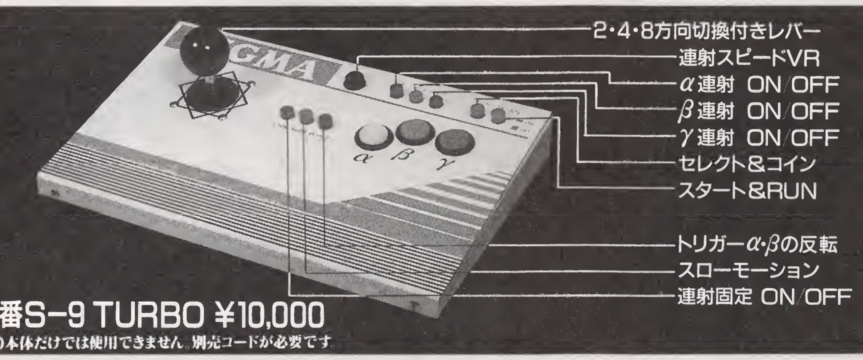
ARV−7、RGB−7に差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST−7 ¥9,800(350×200㎜)

新製品

スーパーPRO-STICK!! S−9 TURBO

ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン対応



型番S−9 TURBO ¥10,000

(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

S−9用　別売コード



＊メガドライブ用コード(型番コードMD)・¥3,000
＊PCエンジン用コード(型番コードPC)・¥2,000
＊マスターシステム＆マークIII用コード(型番コードMM)…¥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500

(注)G−7TURBOのコードは使用できません。

S−9TURBOの特徴

＊α、β、γの連射ON／OFF＆トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊別売りのコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン・ビデオゲームと殆どのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW　メガドライブ用 ¥4,000
RGB21ピンコード

★ARV−7の特徴

・ARV−7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます（こだわる方にR、G、Bの調整が有ります)。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン(付属ではありません。ユーザーで準備）が使える出力があります。
・RGBコード(別売¥3500)を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
・別売りのS−9TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

お申込方法

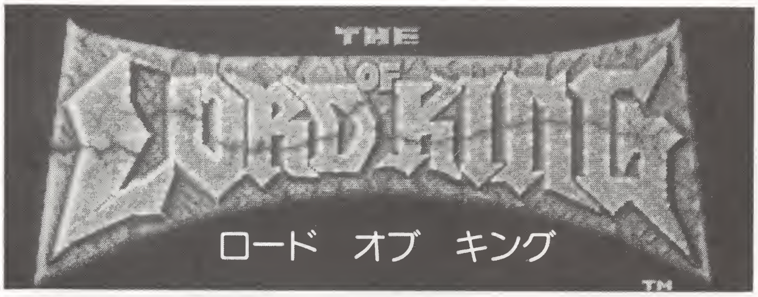
＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673−05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

炎の斧で魔王の野望を打ち砕け!!

THE LORD OF KING

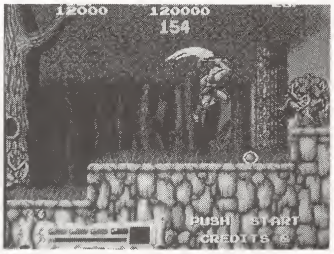
© JALECO



ステージ構成

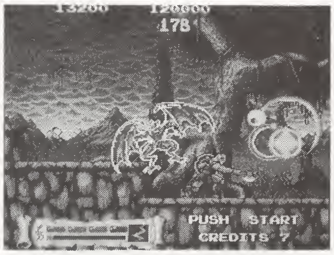
ステージは全部で6ステージからなっている。

STAGE 1 FOREST(森)



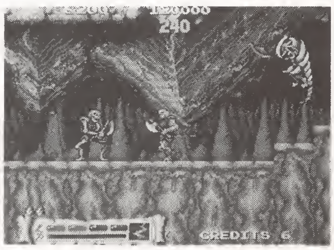
森で斧をふりまわす。ブンブン!

STAGE 2 CAVE(ほら穴)



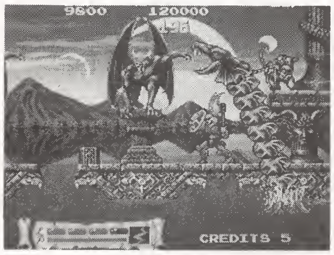
ザクッ! 大きな敵をぶったぎる。

STAGE 3 LAKE(湖)



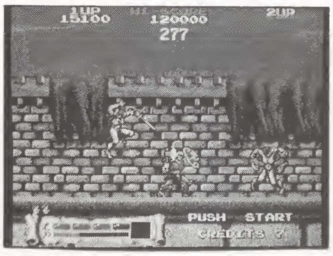
まあ色々なガイコツがでてくること。

STAGE 4 LIFT(上昇する床)



湖にて。こんなヤツもでてくる。

STAGE 5 CASTLE(城)



わおっ! ラッキー! さすがジャレコ!

STAGE 6 "?"巨大な悪の核へ

各ステージの背景は臨場感満点!

ゲームてんこ盛り

今回の"てんこ盛り"。ニューゲームの紹介あり、攻略ありと、もう、本当に盛り沢山だ!!



君のゴッドハンドパワーを生かせ

ゲームてんこ盛り

ストーリー

今からはるか昔、この世は魔物たちに支配され、醜い争いの日々が続いていた。人々は恐れ戦き、誰ひとりとして闘う者などいなかった。しかし、ある日、1人の勇気ある若者が神よりの啓示を受け、不思議な斧"ファイヤーアックス"を授けられた。



若者の名は"ロシュ"。人々に勇気を与え、この世に平和を取り戻すため、アルゲライン城の"魔王アルゴス"を倒し、魔物たちの野望を砕け!!

ゲームの特長

ギリシャ神話とアラブ世界に伝わる物語に登場するキャラクターをモチーフにした敵が登場して非常に幻想的な世界を設定しています。

主人公のロシュが使う武器は、神より授けられた不思議な斧「ファイヤーアックス」。時間と共にパワーがUPして、炎が灯ると、攻撃力がMAXパワーになります。

4段階に変化する「ドラゴンの魔法」は最大パワーになるとボスキャラに対しても強力です。

盾は敵の炎を防いでくれますが、消耗してしまうアイテムなので有効に使いましょう。

ジャンプ斬りはノーダメージで敵を倒すことができる必殺攻撃で、豪快かつ壮快な攻撃です。

2人同時プレイも可能で、途中参加もOK。

操作方法

8方向レバー1本に、左から攻撃ボタン、ジャンプボタン、魔法ボタンでマイキャラを操作する。

アイテム

地面からにょきにょきと現れる石碑を壊すとでてくる。

大きな赤玉はライフゲージ回復が多く、小さな赤玉は、回復が少ない。敵から身を守る盾は何回か敵の攻撃を防げます。大きな青いクリスタルは3000点、小さな青いクリスタルは1000点。黄色い魔法アイテムは4段階に変化する魔法が使える。

（A⇩Z）

知恵と勇気が行く道てらす

カプコンワールド

©カプコン

カプコンファン注目!! カプコンゲームの人気キャラ総登場の新作は、君達の知性と理性とカンが試されるクイズゲームなのだっ!? 襲いかかる難問・珍問を見事切りぬけ、愛しのお姫様を救出できるか!!

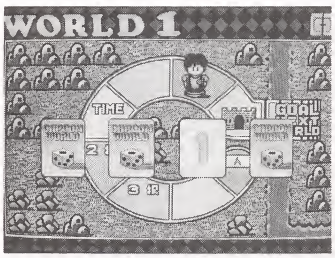
STORYがあるのだ

ここは平和の国カプコン王国。何の疑問も持つことなく幸せな毎日を送る人々が住む国。ところが…ある日、突然現れた盗賊達に王女様が連れ去られてしまったのだ!! なぜ!? 誰が!? どうして!?…国中が不信感で満たされてしまった。そんなわけで、君は姫を救い、国に平和を呼び戻すべく冒険の旅へと出たのであった!!



ところがっ!!

知力・財力・時の運？



1ワールドはCの形をしている。2面はO、3面はP…。

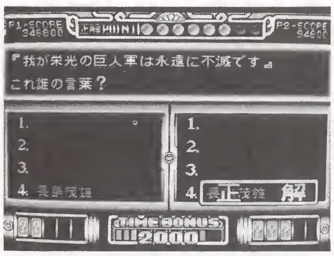
昔の名前ででています

ゲーム内容は4択式のふつーのクイズなのだ。しかし中には「遊星少年ソランの連れていた小動物の名は？」なんてドまにあっくな問題もあるので気はぬけない。クイズの前にカードをめくり、出た数だけすごろく状のルートを進み、各ポイントで決められた数だけ正解を出さないと先には進めない。各ポイントにおいて一定数以上間違えるとゲームオーバー。

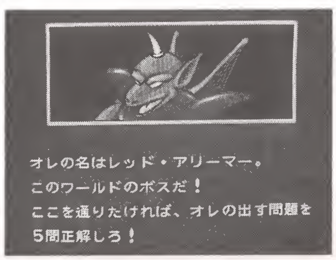
ポイントによっては、答えるまでの時間制限がのびたり選択肢が3つになったりワープできたりと、おいしいボーナスが得られる事がある。なかなかの親切設計だ。

さて、各ワールドの最後にはボスがひかえている。おなじみモビちゃん、どうやら本当に名なしにされてしまったらしい。「名なしの」超戦士、はてはイデョースケまで登場するあたりカプコンファンにはたまらないモノがあるぞ。お嬢様はシルフィー一族の血を引いてそうだし…。最終面6面ではカプコンワールドの陰の(?)ボスが登場だっ!!

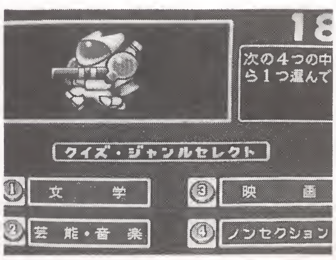
カプコンらしく遊び心のほどよく入った良いゲームです。一度クリアしてみる価値ありっ!! 2P同時がよいかもね。（飛竜のFC早く出して!!㊥）



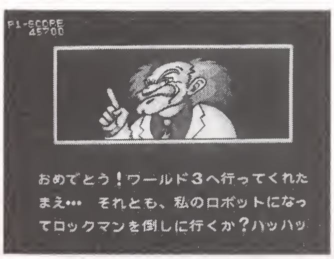
この問題は易しくてラッキー。



1面ボスはおなじみアリーマー。性格は直ってないな…。



ゲームのジャンルはないのかな?



出たぞ必殺土下座じーさん！

君のゴッドハンドパワーを生かせ

ゲームてんこ盛り

ちょっと、うれしいワンポイント攻略

ESWAT

©セガ

11月号でとってもなさけない扱いをうけたESWATの攻略だ。
このゲームは、エクステンドなしに加えてダメージ回復も1回きりという鬼のようなゲームですが、特殊兵器の使う所とボスの倒し方さえわかっていれば全面クリアも不可能ではありません。
特殊兵器はメガボム、マルチランチャー、プラズマ砲があり、それぞれ使用中は無敵になり、かつ強力なのでとてつもなく使えます。では、面ごとの攻略を書いていきましょう。

ROUND 1

STAGE 1

この面のボスは、火吹き男（ＡＢＤＵＬ）で、ゴミバケツのふたを盾に火を吹いてきます。こいつの倒し方は、火を吹いたと同時に弾を撃ち、しゃがみます。

STAGE 2

ボスは、ブーメラン投げ男（ＳＯＮＮＹ）で、女の人を盾にブーメランを投げてきます。ブーメランのパターンは下中上下というふうに投げてきます。ブーメランをよけて、ジャンプしてタイミングよく撃って下さい。

あまり近づくと、ブーメランをしゃがんで投げてきます。その場合は、後ろにさがって、処理して下さい。

STAGE 3

ボスは、鎖鎌投げ男です。これもパターンがあって、下上下下上下というふうに投げてきます。楽勝でしょう。

ROUND 2

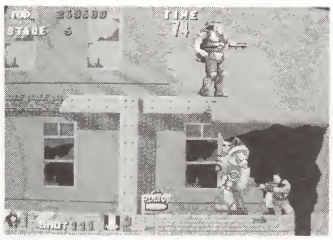
STAGE 4

これからが本番です。ＥＳＷＡＴになってからは、特殊兵器の使い方が鍵となります。

この面ではプラズマ砲がとれます。1発目は、アーマー男が3人連続で歩いて来る所で使います。ボスのダフィーは、ミサイルを撃ってきたら上の段にうつり、上の段に登ってきたら、下におりて弾を撃つ、という繰り返しで倒すことができます。

STAGE 5

ここではメガボムがとれます。1発目は、手榴弾投げ男のいる高台の上で使い、2発目は、壊せる壁の手前で壁をすべて壊してから、右から出てくる火炎放射器男をメガボムで倒して終りです。



ここらで、メガボムを使うのだ。



ここより右には進まないほうがいいよ。

STAGE 6

ここは、右のエレベーターで上ってくるやつと、ぶつかりそうになったところで特殊武器を使います。すると上の段にいる、2人のアーマー男を倒すことができます。最後の爆弾地獄は、当たり判定が小さいので、しゃがんで避ければなんとかなります。

ROUND 3

STAGE 7

ここでは、マルチランチャーがもらえます。ボスは大虎です。ドアから出てきた時から弾を撃ちっぱなしにしておいて、虎が一往復してぶつかりそうになったら、マルチランチャーを使って終りです。

STAGE 8

ボスは、巨大ゴリラです。ゴリラは、この面でもらえるマルチボムを使っていれば楽勝でしょう。

STAGE 9

この面は、少し進んで後のナイフ投げ男2人を倒す、のくり返しをすればボス（でかいタイヤの車モンスター・トラック）までこれます。手榴弾と車の体当りさえ気をつければ勝てます。

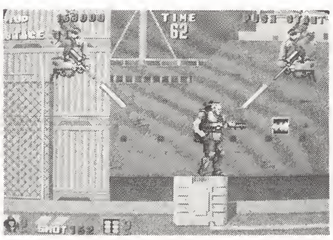
ROUND 4

STAGE 10

この面のレーザ砲は、ほんとうに地道に倒すしかないでしょう。ボスはレーザー砲がたくさんです。途中でとれるマルチランチャーは、温存しておいて、最後にすべてつぎこみます。レーザー砲は3つ以下に減らせば楽勝ですね。

STAGE 11

この面も同じように、途中でとれるマルチランチャーをボスの空飛び男に2発とも使います。使い方は、火炎放射器をつぶしたあとの台の上に乗って右を向き、空飛び男が右斜め上ぐらいにきたらマルチランチャーを使います。マルチランチャー1発で1人倒せるので楽勝だあーい。



多分、プラズマ砲はとれません。

STAGE 12

最初にとれるメガボムは、途中で使うと楽になります。ボスの手前でマルチランチャーがとれるので、それを使ってボスと戦うことになります。ボスは、ロボット戦士でアーマーをはがしてもまだ弾を撃ってきます。倒し方は、右端で左を向いてしゃがみ弾を撃ちつづけます。敵がしゃがみそうになったらマルチランチャーを使えば倒すことができます。

ROUND 5

STAGE 13

この面のベルトコンベアー地帯は、とっても苦しいです。がんばってぬけることが出来たら、ボスは楽勝で勝てるでしょう。マルチランチャーでさっさと始末してしまいましょう。

STAGE 14

この面の中ほどでガイコツがたくさん出てきますが、ガイコツの吐く弾は、ダメージが小さいのでマルチランチャーなどで始末して下さい。

ボスは、ハイテク装甲車で、なんでも有りの攻撃をしてきます。左端の少し真中よりで弾を撃ちまくり、危なくなったらプラズマ砲を使ってしのいで下さい。

STAGE 15

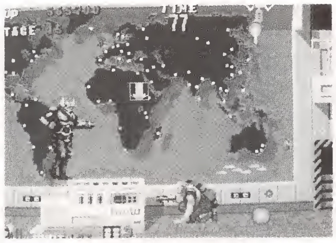
スペッシャール プレゼント～

ＥＳＷＡＴ開発チームからゲーメストの読者に「ＥＳＷＡＴ」のオリジナル手作りフィギア3体を特別プレゼント。
宛先はゲーメスト編集部、「ＥＳＷＡＴフィギア」係
締切は12月24日消印有効。

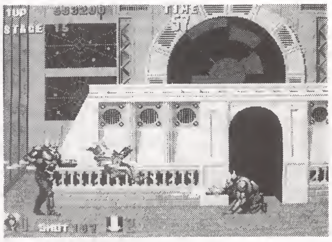


君のゴッドハンドパワーを生かせ
ゲームてんこ盛り

やっとこさ最終面となりました。謎のボスとも御対面することが出来ます。世界地図の所で、STAGE12のボスだったロボットが左から出てくるので、前にとったマルチランチャーで倒して下さい。もう少し進むとメガボムが取れます。


メガボムは、必ず取ること。

しばらく進むと、指令室のような場所に来ます。すると両端からロボット兵士が現れるので、メガボムを使って処理して下さい。


おっとこれは、死んでいる。

ロボット兵士を倒して少し進むと最後のボスが現れます。おっさんには弾を射てないので、まわりの4つのレーザーボールを壊すとクリアになります。

パターンさえわかれば、クリアができるので、今からでも遅くないから挑戦してみて下さい。

（はんた）

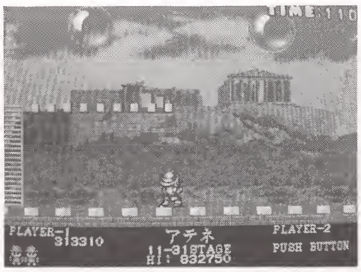
ダイナマイトを取って玉の大洪水！

ポンピングワールド

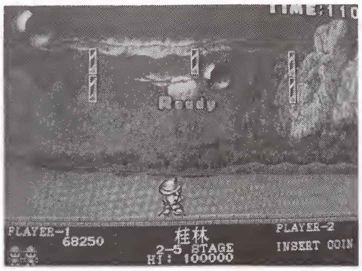


タイトル画面。

世界一周、玉を割って走れ、走れ。



とっても難しい。



壁をつぶすと弥七が出ます。モビも出る。



レッツピンゴ!!



さッ寒い。床はすべる。すべる。

世界一周旅行だー

明日から17日間世界一周旅行だ。旅行日程は、1日目富士山から西へ西へと進んでいき、最終到達地イースター島まで行くのだ。なお、到着地では、各自に1本づつ鋸付のワイヤーが支給されるので、それを使用して、それぞれの国で多大な迷惑をかけている玉を、割るのが仕事なのだ。

玉の種類は、特大玉、大玉、中玉、小玉があり、特大玉にワイヤーをあてると1つが2つに、2つが4つに、4つが8つにとガマの油売りのうたい文句のようにわかれていきます。小玉にワイヤーをあてると、玉は消えてなくなります。玉をすべて消すことによって次の面に進むことができるのだ。

アイテムについて

玉を割ることによって、さまざまなアイテムが出現します。

よく使うアイテムとして、ダブルワイヤー（ワイヤーが2連射できる。）とパワーワイヤー（壁につきささり、時間がたつか、玉があたらない限り消えない。）があります。

その他に、時計（玉の動きが、一定時間止まる。）や、砂時計（玉の動きが遅くなる。）や、弥七（1UP）などがあります。

その他に、面によっては、壊せる壁をすべて壊せば、さまざまなアイテムが出現します。弥七の出る面もあるので、できるだけ壊せる壁は壊すようにして下さい。

ある面では、時間がたつと画面の上方を、モビちゃんが、横切って行きます。ワイヤーをぶつけると1万点のボーナスがはいります。

ワンポイント攻略コーナー

●2－5（桂林）
すべての壁を壊すことによって弥七が出ます。モビも横切る。

●3－7（エメラルド寺院）
真中の壁だけ壊して小さい砲の玉を割っていく。

●4－11（アンコールワット）
すぐ左に走り、左から2番目と3番目の壁の間からワイヤーを射って小さい方の玉を割っていく。

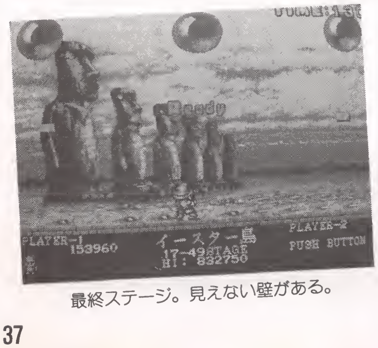
●4－12（アンコールワット）
すべての壁を壊せば弥七が出ます。くれぐれも壊す壁に注意すること。

●5－15（エアーズロック）
すぐ左に走り、左から2つ目の穴からワイヤーを連射すればなんとかなるでしょう。

ゆく道は険しい

基本的には、小さい玉から割っていくのですが、面によっては、少し玉を小さくしてから割っていく面もあります。だいたい30面くらいまで、パターンが出来ていますが、ページ数が足りないのでここで終りです。イースター島で待ってるよーん。帰りはジープだ。

（はんた）



最終ステージ。見えない壁がある。

君のゴッドハンドパワーを生かせ

ゲームてんこ盛り

究極の速攻パターン大公開!!

ワールドカップ'90

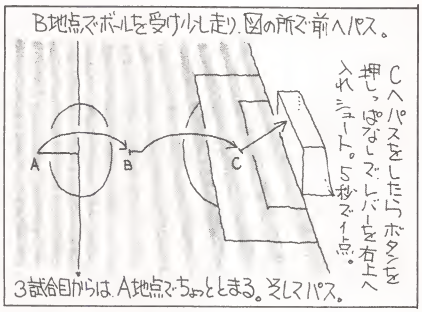
© 1989 TECMO LTD.

パターン大公開!!

さすがはゲーム！パターン化して優勝！

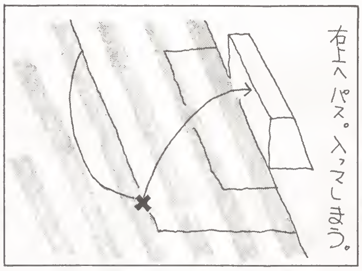
あまりにも安易に点が入るので困ってしまうぐらい。ゲームスタートして6秒後にはもう1点！ こりゃあもうええ！ 優勝するまで7試合するわけだけど、7試合のトータルの得点数は、少なくとも30点以上は楽にとれる！ なんといっても1試合目、10点以上は取らないとね！では。

まずゲームスタートしてすぐ点を取る方法から。図Aの感じでボールをパスし、オーバーヘッドキックで試合開始6秒後には、もう1点入ってしまう。少々タイミングをずらす点はありますが、全試合はこれでまず1点とれます。



図－A　スタートしたらボールを持ったまま少しもどり、前へパス。（3試合目からは、0.5秒ぐらい立ち止まり、そしてパス）すると味方がいるのでボールをもらい、少し前へ走り、ゴール前へパス。と同時にパスボタンを押しっぱなしでレバーを斜め右上へ入れるとオーバーヘッドキックでゴール。6秒です。

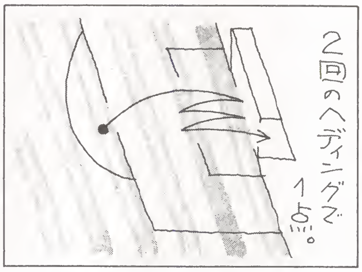
次に1試合目にできる得点法。図Bの位置から斜め上にパスでゴール！ これは、相手ボールスタートで、すぐ取り返し、パス1回でここに来てシュートです。8秒あれば大丈夫ですね。



図－B　これは簡単。この位置から斜め右上へパスでゴールに入るのですから。2試合目も最初は通用するみたいですが、キーパーの動きが段々よくなるみたいで、1試合目でやりましょう。8秒で1点！

次に、最初のテクの応用で、試合中にパスのポイント（図Aの☆印のポイント）に来たとき、ゴール前に味方がいればパス→オーバーヘッドキックで決まり。これってけっこう使います。

最後に、全試合で一番使うパターンを。図C参照。ボールの移動はこんな感じ。ヘディングを2回してゴール。笑えますこれは！ このテクのポイントは、キーパーにボールをパンチングさせることがポイント。あと、前に味方がいないこと。いるとそっちのやつがよけいな事をするので。



図－C　このパターンを一番使うことになるでしょう。特に後半、とにかくゴール前までボールをもっていければ100％決まり。ゴール手前で相手キーパーにパス?し、パンチングで返ってきたボールをレバー右＆パスボタンで、コン、コンと2回ヘッディングシュートで入ります。慣れないうちは、3、4回続くことも。10秒です。

その他にシュートのテクではないのですが、敵からボールを奪うときのコツについて。ボタン（シュートボタン）を押してタックルしてボールを奪うのが普通ですが、ボタンを押さず、「この野郎！」って相手を追いかけ、レバー操作のみで奪うように。あと、パスで速攻で相手ゴール前までボールをつなぐ時は、ジャンプボタンを押しっぱなしてパスをすれば、あっという間に相手前まで送れます。

以上、楽勝パターンの紹介でした。（ずるずる）

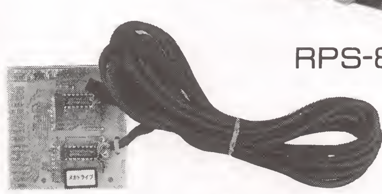
君の部屋は激燃え

連射機能が内蔵されたSVG－8に、RPS－8を接続するだけ、君の部屋はステレオ効果がド迫力のゲーセンだ!!





RPS-8(別売)¥8,000



ジョイシステムPMF-8 メガドライブ用 ¥3,500

標準タイプ SVG－8 ¥34,800　RGB専用タイプ ¥29,800

- ●当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー調整がかんたんにできる。
- ●連射のスピードが調整できる。
- ●連射はすべてのボタン(6個)でできる。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できる。

――絶賛発売中!!――

ジョイシステムPMF－8、SVG－8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

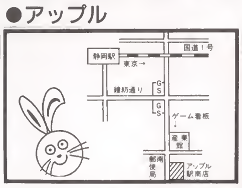
■PCエンジン用
■メガドライブ用 } ¥3,500
■Fコン用

■パソコン用
■マークIII用 } ¥2,500

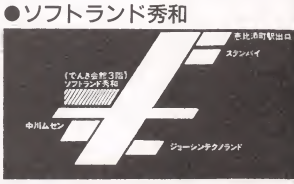
資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

アルゴスの戦士	¥18,000	ガンスモーク	¥12,000	麻雀放浪記	¥18,000
アテナ	¥9,500	獣王記	¥55,000	1943(改)	¥28,500
サイコソルジャー	¥20,000	サイドアーム	¥15,000	火激	¥25,000
ギャプラス	¥13,000	ナイトギャルサマー	¥5,000	グラディウスII	¥64,000
スカイキッド	¥10,000	ASO	¥10,000	少林寺への道	¥7,000
スターフォース	¥15,000	奇々怪界	¥8,000	戦場の狼	¥8,000
セカンドラブ	¥5,000	グラディウス(電源付)	¥27,000	ダブルドラゴン	¥50,000
アッポー	¥7,000	青春スキャンダル	¥8,000	麻雀学園	¥20,000
SRD	¥18,000	ゼビウス	¥10,000	その他在庫がたくさんあります。	
スタジアムヒーロー	¥27,000	サマランダ	¥36,000	お電話下さい。	

●アップル



●ソフトランド秀和



SVG－8は、ソフトランド秀和、アップルでもあつかってます。

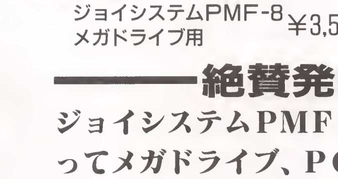
ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
PHONE・FAX 0798(71)2910

大阪ショールーム　〒537 大阪市東成区中道3丁目3－11　TEL 06(981)3660　FAX 06(981)0226

●ハッピー商会大阪ショールーム



日曜祭日も営業しています。
営業時間 AM10：00～PM5：00
●どんどんお電話くださ〜い。

■お申込方法

- ●ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- ●商品到着後、1週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ●3ヶ月間保証書付です。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

今

メダル メダル メダル

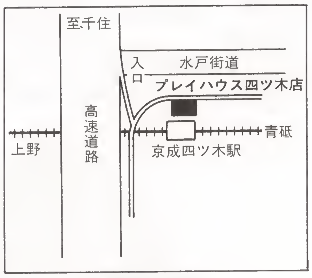
感動をゲーマーの君にプレゼント!!

ダービー、スロットマシン、ブラックジャック

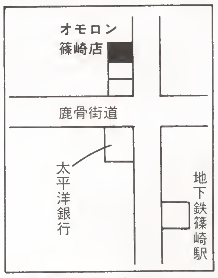
●アルバイト募集!!

●時間AM10:00～PM12:00 ●時給等は応相談 ●交通費支給

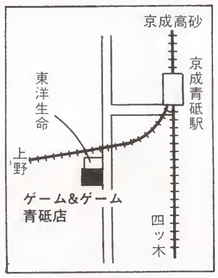
ユニホーム支給 ●仕事内容ホール係相談に応じます



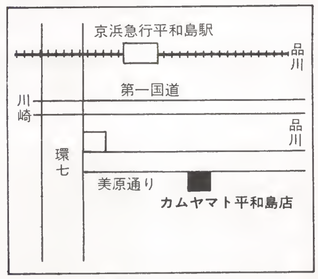
☎03(694)9561



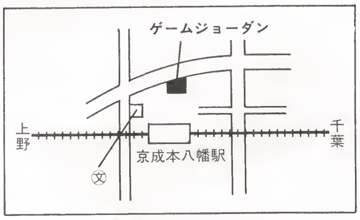
☎03(679)7245



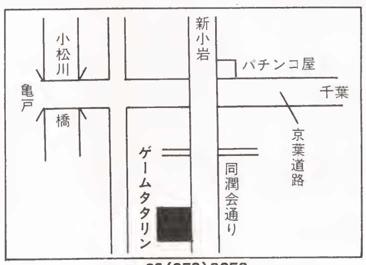
☎03(694)7739



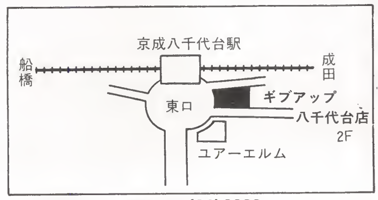
☎03(763)9658



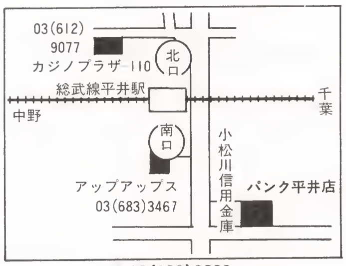
☎0473(21)1626



☎03(653)3250

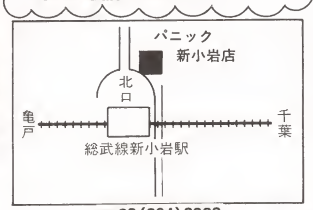


☎0474(84)9988

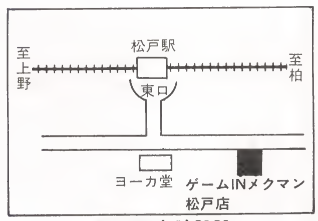


☎03(638)0826





☎03(694)0900



☎0473(61)3131

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

ペンゴ	7,000円	将棋	20,000円	上海	25,000円
四川省	25,000円	雀王	10,000円	ナイトギャル	
華弥生	18,000円	ナイトギャルサマー	5,000円	コンバットスクール	
ナイトギャル	4,500円	ソニックブーム	40,000円	キューブリック	
パステルギャル	10,000円	スラップファイト	40,000円	ウィッズ	
マスタッシュボーイ	20,000円	××ミッション	38,000円	ニュージーランドストーリー	
セカンドラブ　メダル用	24,000円	スーパーリアル麻雀PII	25,000円	リングの王者	
1943	26,000円	ニュージーランドストーリー	30,000円	バトルフィールド	25,000円
麻雀学園	28,000円	真打	30,000円	リングの王者	40,000円
ザ・マージャン	10,000円	ピット&ラン	20,000円	フェイスオフ	70,000円
ゼビウス	8,000円	スターフォース	38,000円	西遊降魔録	35,000円
チャレンジガール	20,000円	サラマンダ	40,000円	レジオン	10,000円
奇々怪界	8,000円	ジェネシス	28,000円	イーアルカンフー	6,000円
大勝負	7,000円	マージャン野郎	10,000円	ベースボール	5,000円
バルガス	8,000円	ジャントツ	6,000円	バトルロード	20,000円
ファイヤートラップ(パネル付)	10,000円	リアル麻雀	5,000円	**オープン5カード(自社製)**	**50,000円**
エレベーターアクション	9,000円	雀遊	7,000円	テレビ　メダル共用	
マッピー	10,000円	アメリカンフットボール	18,000円	**PCエンジン用ソフト買い取ります。**	
ワルキューレの伝説	140,000円	マージャンクラブ	8,000円		

オモロン

本社（株）メクマ

東京都江戸川区松江2-18-16

☎03(652)5296　FAX03(652)8474

振込先 太平洋銀行江戸川支店

当8260189024

構成：栗原桃郎　助っ人：ⓉことTM

アイランド

ゲーメストも40号の大台にのり、アイランドも模様変えして新装オープン！ 気分もあらたに今後ともヨロシク、てなわけでいってみよう

今月のいっぱつ!!!

くもりのない目で僕らを見てほしい
NHK〝おはようジャーナル〟を見て

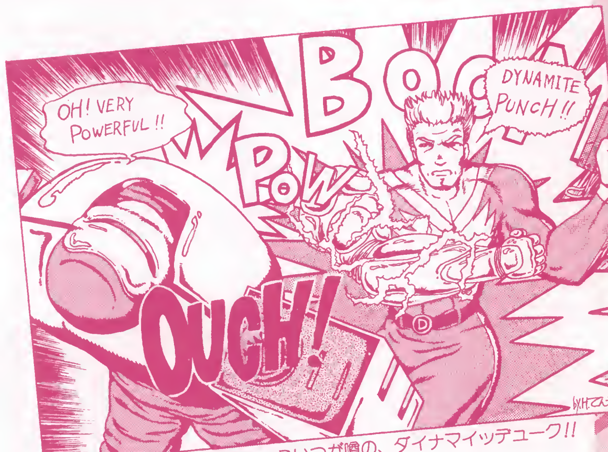
☆8月28日の朝、NHKでやっていた「ビデオと現実どっちが本当」という番組を見た人はいるでしょうか？
タイトルから察する通り、宮○の誘拐殺人や、ウサギ惨殺の背景となったものを考えるという内容だったのですが、その中で「映像情報」とし↘

↘て、「ゲーム」が取り上げられていました。
「あるプレイヤーの生活、思考」を基盤として構成されていましたが、その「あるプレイヤー」とは、何とバイオさんだったのです！ そしてゲーメスト編集部が、ぜんじさんが…。
メタルホークをプレイするバイオさんの姿は、心底ゲームを愛する者として僕の目に映りました。周りで見ているT・Jさん達の眼も輝いていました。その場に居たすべてのプレイヤーが、それぞれのゲームを楽しんでいる光景がそこにはありました。↖

↖しかし、キャスターやコメンテーターの発言、インタビューアーの質問口調などは、どちらかというと批判的で「こんなものどこがいいんだ」的目付きで、番組は進行して行きました。
僕はアイランド等で見聞きする「大人のゲームに対する無理解」を実感させられたのです。
番組はどんどん進行しましたが、本題のビデオのことはほんの数秒しか画面に現れず、結局「アニメ」と「ゲーム」の2つをテーマにして映像は終りました。
僕は怒りよりも、悔しさと悲しさで胸がいっぱいでした。どうしてゲームが残酷ビデオと同一視されなくちゃいけないんですか？
「他に楽しみは無いの？」等と聞いていましたが、ゲームで楽しんじゃ悪いわけでもあるんですか？ ゲームは楽しみじゃないんですか？
そもそも「ゲーム」を取り上げた理由も、「ウサギ惨殺の3少年がゲーセンで知り合ったから」、ただこれだけなんです。

「現実と虚構の区別がつかなくなる」？ そんな人は、たくさんの人が集まるゲーセンには来ません。
新聞やテレビにたずさわるマスコミの人は、もっと勉強するべきだと思います。現代の若者たちの思考、行動を知らなさすぎると思います。
この映像をみると、僕たちゲーマーにとっては悪いことをした犯人より、すべて同一視して物ごとを見て報道するマスコミの方が恐ろしい存在だと言えるんじゃないでしょうか。
いずれにせよ、ゲームに対する理解を求めることが重要ですね。これから僕も真剣に取り組んでいこうと思います。
（神奈川県　CYC君）

★バイオ君が出演した朝のNHKの番組に対して、たくさんのお便りをいただきました。どうもありがとう。
あの番組に関してはゲーメストとして真剣に検討し、アーケードゲームのすばらしい面が取り上げられればということで了解したものです。メーカーのセガさんにも撮影に行ったり、ナムコさんのキャロット巣鴨店のご協力を得たりして出きたものです。
バイオ君もあの番組のためにたくさんの時間をさきました。
一番最初、NHKから「情報化時代の子供たち」というテーマでお話がありました。映像が大きな楽しみの一つとして日常生活に欠くことの出きない子供たちに焦点を当ててみたいとスタートしたものでしたが、運悪く取材途中で幼女誘拐殺害事件の宮○が逮捕されてしまいました。
結果としては、その事件から離れることが不可能な画像が出き上がったものでしょう。
私たちとしても、何か事件があるとすぐ悪い方に一緒くたにされるゲームのイメージアップを今後も計っていきたいと思います。
（TM）



↑（兵庫県　ヒポ玉天吉君）★こいつが噂の、ダイナマイッデューク!!

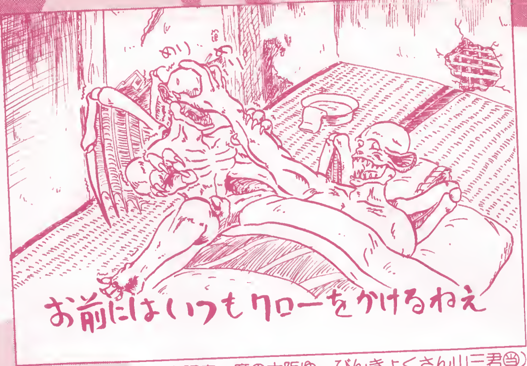
がぶッよりゲーマー人生



私ゲームをはじめて数ヵ月、殿方ばかりの中で負い目を感じておりまする。この本にめぐりあえて、ゲーセン好きの娘っていっぱいいる事を知りました。ハイ♡
私の彼も、じつはゲーセンマニアなので、2人仲良くゲーセンに行く事もたまにあります。

（兵庫県　野口亜紀さん）

★幸せな彼氏へ。あー、幸せの1人じめはよくないぞー！　人生楽ありゃ苦もあるぞー!!（読者一同　そーだそーだ！）



↑（大阪府　魔の大阪ゆーびんきょくさん山三君㊫）
★そっそれは言わない約束でしょーってかっ!!

今、この時を待っていたーっ!!

☆ついにあのタイトーの名作「ダライアス」の続編、「ダライアスII」が現れました。87年初めに、今までにないその新しい姿を我々の前に見せたダライアス。3画面の大スクリーン、その1画面を占めて登場する魚型巨大戦艦など、とにかく度胆を抜かれました。そして今年、2画面専用筐体として再びそのダライアスが動きはじめました。私ダライアスの大ファンとしては、実に嬉しい限りです。

早速プレイしてみて感じた事は、前作と同じ気持ちでやるとあまりうまくいかないという事でした。まあ同じダライアスでもこれはIIなのですから当り前でしょうが、私は前作をクリアしていたのでタカをくくっていたのですが、それはあまりにも甘い考えでした。敵は前作に比べ数段パワーアップしており、私は水星の洞窟内で新生シルバーホークを全てオシャカにしてしまったのでありました。全てはオトシゴこと前作の最強戦艦であったグリーン・コロナタスのせい、という訳です。

他にも、前作のミラーゼにソイドにブラーボ、フェナにロロキンといった実に懐かしいキャラや、火に包まれた鮫（かな？）や青いウナギといった新しいキャラクター、新型の巨大戦艦が挑戦する私達を迎え撃ってきます。楽しさあり、憎々しさありのこの敵キャラたちがダライアスの面白さの1つだと思います。

しかし、何と言っても驚いたのは〝マザー・ホーク〟でしょう。巨大な自機と戦うというのは複雑という言葉でしか表せない。しかしここにもなんとも言えない面白さがあるのだと思います。

しかし私はこのIIに、面白さがかけている部分が1つあると思うのです。それは、ミサイル、レーザー、ウェイブと武器の選択ができない事です。前作では、ミサイルとウェイブでは違いがありました。素直にパワーアップしてウェイブでクリアしようとすると相手の耐久力が上がっていて、例えばクジラなんかとっても強かったわけです。それをウェイブで迎え撃つ。イルカ弾、ホーミング、レーザーをうまくかわし、ヤズカ・タカーミの攻撃にも負けず粘り頑張る。そう、粘る楽しさがあったのです。

しかし今IIを見たところ、どうもあっさりしているようなのです。敵は確かに強いですが、どうも粘りが足りないのでは。まあ、でもそのうちにIIの戦いにも深みがでてくるだろうと思います。

そんなわけで一度でも、いや、一度といわず何度でもプレイしてこのゲームの深みを味わってみようではありませんか。ダライアス&ダライア

続・こんなん知ってますか

☆ゲーメスト10月号の「こんなん知ってますか」を見て、少し気づいた点を補足しておきたいと思います。（ワルキューレについて）

皆さんはワグナーの歌劇「ワルキューレ」を知っていますか。このワルキューレとは13世紀に書かれた「ニーベルンゲンの歌」をもとにしてワグナーが作曲した歌劇「ニーベルングの指輪」の1つです。

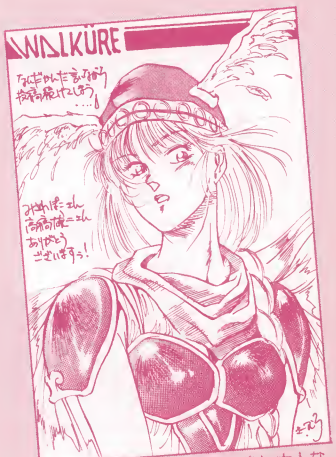
ワルキューレの他にも「ラインの黄金」「神々の黄昏」があり、CDにして約10数枚分にもなります。

「ワルキューレ」は第2番目の作品で、その第3幕の冒頭に演奏される「ワルキューレの紀行」などは映画にも使われていて、かなり有名。ゲームのワルキューレとは全く質が異なります。

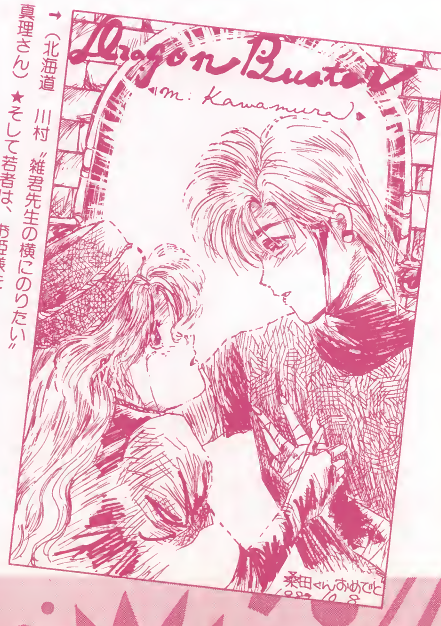
最近になって発売されている小曲集の中に入っている、この曲はワルキューレを演ずるソプラノ歌手の歌声が入っておりませんが、少し前（3、4年前）のCDならキチンと入っているはずです。

はっきり言って、あの声は恐ろしい!!途中で曲に合わせて笑ったりなんかして、それはもう恐怖映画も真青!!　しかし、そのソプラノのソロが終った後の盛り上がりなんかは迫力があって大変良いです。皆さんも金と時間があれば一度聞いてみて下さい。きっとゲームのワルキューレとのイメージの差がはっきりと現われるでしょうから。

（大阪府　山路智宏君）



↑（兵庫県　さーむら君）★少し大人なワルキューレ。まなざしが妖しい？



↑（北海道　川村真理さん）★そして若者は、〝雑君先生の横にのりたい〟お姫様を…。

ゲーメスト読者度チェック
キョーフのボツ連編

1：ゲーメストの中で、真っ先に見るのは、**アイランド！**

2：毎月アイランドを、読んだあと、深いためいきをつく**（またボツ…）**

3：**威張れた話ではないが、**ボツの数では人に負けない**自信がある！**

4：友人に**先に載られ、**激怒したことがある。

5：ひと月に、**40枚**以上送って、**総ボツ**をくったことがある。

6：一度も載らないならまだしも、一度、二度載っているだけに、**かえってボツが心にしみる。**

7：アウトやファンロードにも投稿している（もちろんボツ連）

8：なにも見ないで**宛先**が書ける。

9：**暇さえあれば、**日がな一日ネタを考えている。

10：はっきり言うのもしゃくだが、画力はかなり低い……。

11：モットーは**(質より量!!)**

12：面白いネタがあったのは良いが、画力が足りず、あきらめたことがある。

13：ボツは友達……投稿歴1年以上！

さて該当する数が

1～3個の人：まだまだ常人良かったね。

4～6個の人：そろそろきょうつけよう。

7～9個の人：まごうかたなきボツ連ですな。

10～12個の人：絶句……。

13個の人：？？!!”？？

BY悪かったな～ど～せ私は13個ともだよ!!の矢矧軽

スII万歳！

（福岡県　野中博之君）

★IIが出たおかげでダライアスの人気が再燃焼しているお店もよく見かけますね。かくいう私も、今になってチャレンジしてたりして…。

うれしいぞプレイヤーの意見をそのままのせていた

☆これは、先日のサンケイ新聞に掲載されていた記事です。今まで、ゲームセンターの記事が新聞に掲載される時は、11月号に載っていた記事の様に大概ゲームやプレイヤーの立場を理解せず、闘争心をあおるだとかお金のムダだとかさんざん書かれてきました。

でも、この記事ではゲームプレイヤーの意見を聞いて、それをそのまま（？）載せているのです（なんてすばらしいんだーっだっだー）。

僕の父は、これまであまりゲーム肯定派ではなかったのですが、この記事を読んでからは前ほどうるさくゲームをするなとかお金のムダだとか言わなくなりました。また、最近ではゲームを認めてくれたらしく、僕の古いゲーメストを読み返してゲーム否定派の意見に対する意見を言ったりしています。

ゲームの事をバカにしていたあの父を変えてしまうほど、新聞の影響力は強いものなのです。ゲームの事を悪く言う人達の多くは、今までの悪い見方の記事しか見た事のない人達なのでしょう。

今の世の中、どんな物事でも良く言う人もいれば悪く言う人もいます。釣りや山登り等の趣味にしても、言う人の立場によって良くも悪くも言われるのです。

だからこれからは、新聞の様に影響力のあるメディアに記事をのせる人は、取材する対象をよく理解した上で書いてほしいし、また、それを読む人も単に悪い意見が出ているというだけで、その対象を悪いなどとは決して思わないでほしいものです。

（滋賀県　辻坂健次君）



平成元年(1989年)9月8日　金曜日　13版　社会　22

若者たちはいま　5

ゲームの達人

東京・多摩地区の市役所。金沢幸夫君（[illegible]）＝仮名＝は午後五時すぎ、仕事を終えると、庁舎前に止めた愛用のオートバイにまたがる。行き先は十五分ほど走った市街地のビル内にあるゲームセンター「T」だ。

店には約四十台のゲーム機が並ぶ。シューティング、パズル、アクション、ドライブ…。ハイテクを駆使した機械から電子音が響く。Gパン、Tシャツの高校生や大学生らにまじって、ワイシャツにネクタイの金沢君はほぼ毎日、夜の九時、十時までここで過ごす。

"挑戦"の日々に快感

センターで交流

なじみの飲み屋みたい

彼がゲームを始めると、何人かがのぞきこむ。高校生や大学生から「RANさん、RANさん」と慕われている。RAN（ラン）とは、彼がゲーム用に使っているスコアネームだ。金沢君はゲームマニアたちのあこがれであるF1のシミュレーションゲーム「ウイニング・ラン」の日本記録保持者である。

彼のメモリー付き腕時計には、その日のデータがきちんとインプットされている。7月29日　タイム2分20秒142。

ウイニング・ランは、これまでのドライブゲームを現実のF1レースに限りなく近づけたものだ。タイムは、コースを四周した合計で記録されるが、初心者はこの本戦前の予選で間違いなく敗退する。四周を完走して正式タイムが記録されるのは至難の業。その中でも限られた上位の記録者だけが、レース終了後に画面に自分の名前をアルファベット三文字でインプットできる栄誉に預かる。この名前をスコアネームと呼ぶ。

シートも、ハンドルを切るたびに上下左右に激しく揺れる。目の前の画面は、本物のF1レースを運転席から映したよう。時速三百キロの迫力と臨場感は抜群だ。「夢のF1レースのそう快感が、ここではわずか百円で味わえる」（金沢君）。学生時代からゲーム歴十年の金沢君はウイニングランに挑戦すること二百回、一カ月半かかってこの記録を達成した。

各地のゲームセンターで日本記録やハイスコアが出ると、マニアたちの専門雑誌に掲載されたり、あるいはファンの口コミによるネットワークであっという間に全国に広がる。

記録を出したマニアのもとには、見ず知らずの仲間から「おめでとう」「君に挑戦する」といった電話がかかってくる。「ゲームを刹那（せつな）的とか機械中毒とかいいますが、そうではありませんよ。自分の限界に挑んでクリアしたときの満足感、これはもう感動です。満足感は一生残ります」と金沢君。

数日前、この店でまた腕に自慢の"街のヒーロー"が誕生した。常連の大学生。人気ゲーム「グラディウスII」で一千万点を達成した。このハイスコアを出すまで一年以上。その日、ゲームを始めて延々七時間、記録の瞬間には、取り巻いた仲間たちが「おおー」と歓声をあげた。

ゲームセンターは十一年前の昭和五十三年、インベーダーゲームの登場で爆発的に増え、現在十代から二十代、三十代にまで層を広げている。

業界の話では、ゲームセンターの年間売り上げは五千億円を超えるという。

ゲーム人口は「十八歳から二十五歳の男性で未体験者を探すのは難しい」といわれるが、専門誌は、ゲームセンターの常連客の数字から全国でざっと九十万人のマニアがいるとはじき出している。

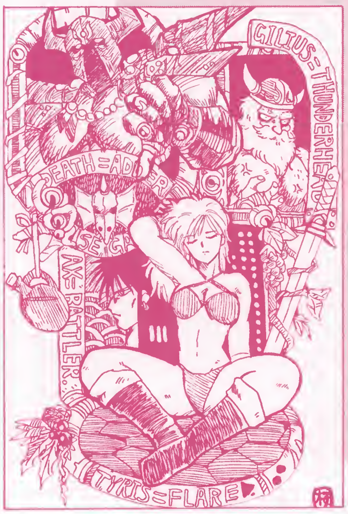
金沢君の行きつけの店には"コミュニケーション・ノート"が置かれている。若者たちは「やったぜ一〇〇点」「努力のかいがあったネ」「また挑戦しよう」とノートで会話する。

金沢君は「これがもし、自分の家でやれたとしても、ちっとも楽しくないでしょう。ゲームセンターには大勢の仲間がいて、一プレー終えて、観戦してた仲間と"よくやった"とか、"あそこをああすればクリアできたのに"とか話すことが楽しいんです」と語る。

ハイテクが生み出す映像とシミュレーションの世界。「ボクにとって、ゲームセンターはなじみの飲み屋みたいなもんですよ」と金沢君はいうのである。

金沢君が「現代の集会所」と呼ぶゲームセンター

ご意見など手紙でお寄せ下さい。〒100－77東京都千代田区大手町1ノ7ノ2、産経新聞社会部。



←（大阪府　そめいよしの君）★気質も違えば生き方も違う。されど目的は、ただ1つ。

「めざせハイスコア」にひと言

☆ゲーメストを毎月楽しく読ませてもらっている一読者です。今回「めざせハイスコア」について少々意見を述べさせてもらいます。

僕はゲーム歴9年。もともとうまい方ではないのですがゲーメストを買ってまず気になるのは、やはり「めざせハイスコア」のページです。全国TOPのスコアはもちろんのこと、各地のハイスコアまで細かく見ているわけですが、ひとつ疑問点があります。

僕は埼玉県民な訳ですが、10月号現在、県下では集計している店がたったの1店。ハイスコア集計は、集計してもらいたい店が多すぎてのせられない状態の店も多いことは知っています。でも、これじゃひどすぎますよ。

僕たちみたいな二流プレイヤーは一度でいいから、「めざせハイスコア」に自分の名を連ねてみたいのです。たとえ全国TOPとはるかにレベルの差があっても…。TOPプレイヤーには、わかってもらえるでしょうか。僕らの気持ち。

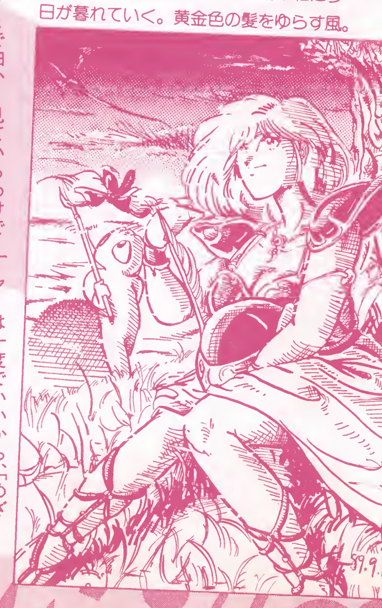
自分の名前を「めざせハイスコア」にのせたいと思っている人たちを代表してお願いします。

（埼玉県　No.380－ICYAN君）



←（宇部市　グルグの紋章を持つ玩具安全マーク君）★男は誰もみな無口な戦士…（ネバギバー）

↓（大阪府　頼兼和男君）★夕陽の紅に今日が暮れていく。黄金色の髪をゆらす風。



燃えよ青春

僕がゲーセンでバイトを始めた頃女性客なんてほとんどいなかった…。最近はテトリスのおかげで少し増えた。そんな中で、週に1〜2回程来る2人組の女子高生がいる。彼女たちはいつもテトリスをやる。はっきりいって上手ではない。レベル10を越えればいい方である。そんなある日、2人のうちA子さんの方がはしゃぎながらレベル21まで到達したとB子さんに話してるではないか…。僕が「上達したねえ!」と声をかけるとかわいい笑顔をみせてくれた。

（東京都　ウォーレン・コールドマン君）



↑（新潟県　ZIG君）★今でも覚えてる人がいるんだもんなー。（ピノ）はどーでもいいみたいけどね。

うまいあいつも参加者だったモナコGP大会で再会

☆げげげぇ〜っ、あいつも参加者だったのかぁ〜っ、こりゃ、まずいぜぇ!

と、思わず渋い顔をしてしまった。

「あいつ」は、ただそのゲームにハマった人間にしか見えなかった。おとといから今朝まで、同じゲーセンで自分と交互にプレイして2人でインカムをあげていた奴だった。僕はもちろん練習のためにプレイしていたのだが、「あいつ」もそうだとは思いもよらず、「あー、うまいなー」ぐらいに感じながら「あいつ」のプレイをいつも見ていた…。

9月23日、第2回ゲーメスト杯・スーパーモナコGP大会に出場させていただき、ありがとうございました。3つ嬉しかったことがありました。まず、大会に出れたことが嬉しいです。「ゲームセンターあらし」以来、ゲームの大会に出ることに憧れていて、前日は夜も眠れず、当日は胃が痛くなるほどでした。

次に、編集部の方々に会えたこと。顔を見てすぐわかったのが、思ってた通り若いT・Mさんと、もうすでに、一方的な「顔見知り」のぜんじ氏。他にも、「コイン係」ずる氏や「やさしいお父さん」ゲーメスト社長さん、等々。会えたのはいいんですがあまり話もできなかったのが、ちょっと残念でした。どこかの喫茶店で2次会でもやってくれればよかったのですが…。もうちょっと皆さんと親睦を持ちたかったですね。

で、3つめに、まぐれで4位に入賞できて、嬉しいです。本当に「今朝から始めた」7速を披露していたら、司会の方もフォローのしようがなかったでしょう。あそこで敗けても悔いはありません。ちょっとミスは多かったけど、精一杯やりましたから、賞品のバインダーには早速ゲーメストを収め、Tシャツは着て歩きます。(ちょっと寒くなってきたけど)

たった3時間ほどでしたが、とても楽しく過ごせました。皆様、ありがとうございました。ゲーメスト杯ゲーム大会、これからも3回4回と続けて「めざせTV中継!」で規模を大きくしていって下さいね。

「あいつ」は順調に勝ち進んだが、わずかコンマ18の差で準優勝に終わってしまった。今思えば、もう少し僕の回数を減らしてあげればよかったのかもしれない…。

（東京都　石橋秀夫君）

★準優勝のあいつは葛西君。

ただ彼女のよろこぶ顔が見たかった

☆これは、今思い出しても胸が痛む出来事でした。

事の始まりは去年の11月、私は一人の女性に恋をしました。彼女は私と同じくゲーム、ゲームミュージック好きで、すぐに話せることができたのだ。(ここまでは良かったのにな…) 私はいつになったら告白出来るのだろうと思いながら彼女と仲良くしていた。

そんなある日、彼女が私の家に遊びに来た。

彼女が帰った後に、唯一の親友Kに話すと、

「そりゃあきっと、おまえの事好きなんだぜ。おまえもあいつの事好きなんだろう? 好きでもなけりゃ、一人で男の家に来るはずがない」と力強く言ってくれた。

そんな事を繰り返すうち、クラス内にミョーな噂が流れていた。

「OとK(彼女)デキてるぜ。俺、Oの家からKが出てくるの見たからな」

オイオイオイ、何で知ってんだよ。まいったな…それからだった。彼女が学校では話さなくなったのは…。

私はこんなアイマイな感じはやだ!告白するぞ!と思い、私の本当の気持ちを全部Kさんに話した。

彼女の答えは、

「私、前からあなたの気持ち知っていた。だからこのままでイイと思う。それに好きな人が出来たの…ゴメンネ…」

私は完全に心と頭を砕かれた。そして泣いた…(あー情け無い) 私は回りの奴等に、とやかく言われるのは好きではなかった。でも彼女のためなら我慢できた。しかし、彼女は我慢できなかったのだ。

私は彼女に出来る限りの事をして上げた。PCエンジンは貸してやり、振られた際にプレゼントした。クリスマス、誕生日にもプレゼントした。別に物で彼女を釣るつもりはなかったが、ただ彼女のよろこぶ顔が見たかった。ゲーメ



↑（静岡県　Windy君）★最後のスイッチのさりげなさ。

スト1月号のファンキー石井BO君の話に私は感動したことがある。彼のまねをして、ゲーセンでハイスコア出せるものをやりまくり、ネームすべてO・Kとした。(言わなくてもわかりますね。)
私はただ1つの夢は彼女と一緒にゲーセンに行き、笑い合える事だった。だが、それはもうはかない夢でしかない。彼女とはクラスが同じだが、あれから話した事も無い。今まであげた物を返せ!なんて男らしくないことは言わない。あなたの幸せを祈ってます。ただ私の事も覚えていて下さい。私はこれからもあなたの事を見守り続けます。どうかお幸せに…。
(北海道　EBIS君)



↑(群馬県　洸☆祐亜君)★ふつふつふつ、彼女達も帰ってくるぜっ!!(帰省ラッシュかな…笑)



↑(愛知県　COG君)★これでは命が1000あってもたりないって?

出ていたぞー ラジオに出演 アルフ・ライラ・ワ・ライラの藤田さん

☆のわあんと、あの「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」の藤田さんがラジオに出演してましたよ――。
9月23日(土)の深夜、私はいつものごとくラジオ関西の「青春ラジメニア」(神戸558H2、毎週土曜日24時〜2時)を聞いていました。そして、待ちに待ったゲームミュージックのコーナーが始まりました。
「今度はゲームミュージックですが…」
普段ならリクエストした人の名前を読んでから、すぐ曲をかけるのですが、この回だけは違いました。
なんと、DJの1人岩崎和夫アナが、あの「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」のリーダー藤田晴美さんにインタビューし、その時の模様が番組内で放送されたのです。
藤田さんが、何故かラジオ関西へたまたま来ていて、そこで岩崎アナと会ったのが事の発端らしいです。
岩崎アナはゲームには詳しいとは言えないので、大体ゲームミュージックの基礎的な話でしたが、藤田さんはにこやかに答えてました。
「マルサの女」の作曲についての苦労話や、ノリについての話もありました。(ちなみに、この日はこのOP「犯罪の影に脱税あり」がかかりました。)
私としては、作曲者へのインタビューが肉声で聞けたのが、何よりもうれしかったのです。ぜひ他のサウンドチームの皆さん(特に「ズンタタ」の小倉さんや、「SST」のHIROさんとか…)にも肉声インタビューしてほしいなと思っています。
さあ、ゲーメスターの皆さん「ラジメニア」にGMをビシバシリクエストしよう。
あて先〒654―81ラジオ関西「青春ラジメニア」まで。
この「ラジメニア」は、元は「アニメ玉手箱」のタイトルで、アニメ特撮ものの曲をかけていた番組がパワーアップ(1時間→2時間)した上、タイトルを改めた番組です。東は北海道、西は本州の西端でも聞けるので、この放送を聞いた方は関西地区以外にもけっこういると思います。
(京都市　グランドひかり」マスター君)

★みんなでゲームミュージックを日本中、いや世界中に広げていこうよ。

↓(静岡県　どんと・すとっぷさん)★もうじき1941もやってくるし。「はりうーっど!!」



怒濤のひやしあめコーナー

★君は覚えているか。89年の夏、大阪へ遠征した編集部を恐怖のずんどこにつきおとした"ひやしあめドリンク"を。今ここに、その禁断の味に挑戦するべく、全国からよりすぐられた5人のチャレンジャー達!! なんて、ひらたく言ってアイランドにあるまじき(当選者発表)だったりするんだこれが。



←(札幌市　アクマイザーOOK君)★ど、どく。

☆ひやしあめドリンク希望! 何かマヌケじゃない…
アクエリアスに気の抜けたコーラを入れ、ミルクティーとまぜて暖めて飲むのも美味ですよ。ひやしめあめって誤植では?
(熊本県　田中智彦君)
★誤植ですな…。
☆うーン、さすがゲーメストな変なプレゼントですね。でも私は人が飲めないというドリンクでも「うまい」と思って飲んでることがよくありますけど、まぁ売り物だから飲めないものはないでしょう。
(和歌山市　久保正文君)
★さぁどーかな。えへへへへ。いじゃライラストのアクマイザー君含む3人にはひやしあめドリンクを送ります。おめでとう(!?)
☆八木君が「二度と飲みたくない」と言ったひやしあめ、この甘いものならなんでもきやがれい!の森田が飲んでやる!よこしなさい!
(栃木県　甘いもん大好き森田君)
★この人指紋まで押してきてくれたけど残念賞。JR二十世紀なしドリンクをくらえ!
☆ぼくの県でも「サン&リブ」というくだもの各種のドリンクがありますが、まさにデンジャラスですよっ。
(山形県　冨田貴志君)
★というわけで以上5名の方はのんだのち感想文を送ってくださいねー。

こちらこだわり派



質問です。雑君保父さんは、何なんですか？編集の人じあないんでしょ？読者でもないいって感じがするし。おしえて♡

（神奈川県　小川智子さん）

★彼の名刺の職業欄が「雑君保父」となっているのは業界スジでは有名だったりする。

私にも言わせなさいっ!!

新聞記事に御意見特集・なのだ

★11月号の「ボツはいやだ！」に掲載された北海道新聞の記事にいくつかの投書が寄せられました。その中から何通かを紹介しましょう。

☆「戦争はゲームで」を読んで、まだまだビデオゲームは社会的に批判される立場にあるんだなと思った。

それにしても変だなと感じたのが、〝北大助教授〟さんの「戦争ゲームに熱中している若者達を見ていると、劣等感のはけ口とより強い刺激を求めているようだ」という部分。ストレスならともかく、何でここで劣等感という言葉が出てくるのか。少なくともゲームはクリアしようという努力もせずに先に進める程甘くはない。実力と努力のある者だけが（金がある者という説もある）はじめて「ゲームをしおえた」という満足を得られるのだ。

彼の考え方では、水戸黄門などのドラマをただ見るだけで気分がよくなっている人は、よっぽど劣等感を持っていて不健全な人間になってしまう。

（広島市　笠井浩二君）

☆XAQ山田君の意見、もっともですね。「ゲームで著者に戦争を平気でうけ入れるよう潜在的に教育する」こんなバカな事をマジで思われたらたまりませんねー。

（愛知県　平山　泉君）

☆山田君の気持ち、よくわかります。僕だってゲーマーとして、「ゲームはそんなんじゃない！」と大声で叫びたいです。

でも、「戦争ゲームはよくない」と言う大人の言い分もわかるのです。知恵くらべとしてのゲームの楽しさ、そういうものはわざわざ戦争を題材にしなくても作れるのではないですか？

例えば、人には人の秘密なんかを知りたいという心理があります。それをウリにしている雑誌が批判されるのと同じ事だと思います。もちろんメーカーの人たちがそんな事をねらって作っているとは僕は思いませんし、思いたくありません。でも、自分が好きなゲームがこんな形で非難されるのはたまりません。

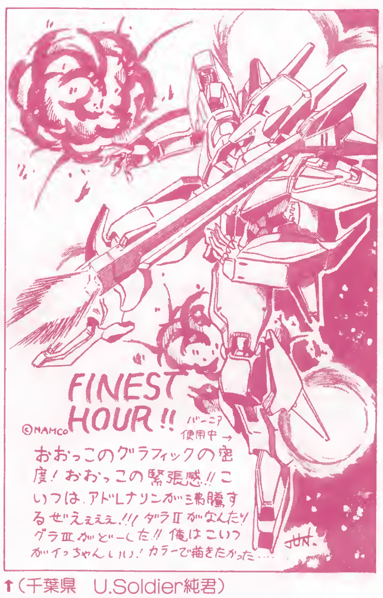
（大阪府　阿部陽太郎君）



↑（埼玉県　〝川村さんファンだ〟馬鈴薯君）★〝ひそかに泊に想いを寄せている〟とは…うーむ、人生万華鏡。



↑（北海道　大亞門君）★なんか言ってくれてますが…。

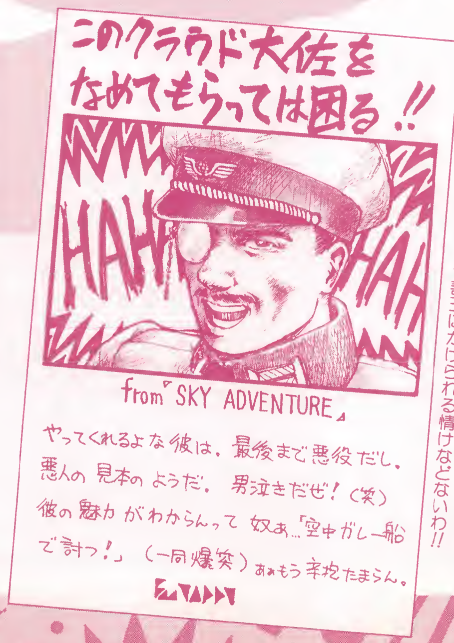


↑（千葉県　U.Soldier純君）

★いかにのめり込めるがカギのゲーム。



↑（愛知県　佐藤〈無節操男〉敦君）★手詰まりにご注意。



←（ブルーミスト軍宿舎内　六鹿文彦君）
★善玉にかけられる情けなどないわ!!

パロゲースペシャル 文芸部

今月のパロゲーは一味違う。どう違うのかというと…(ん…?どっかで聞いたような…気のせいか)なんと、今回は「小説」特集なのだ!!(たった1篇)冬のひと時を文学の香りに包まれて過ごしてちょうだいっ。

何? 意味? 意味などない!!
チェイスウッキッキー

良く晴れた午後。ジャックとマイクは愛車のポルシェをパーキングにとめ、くつろいでいた。

ガガッ、ピー!

通信だ。ジャックは通信機を取った。今度は何だ。

『ナンシーより緊急連絡、お猿が赤ブロックを持って逃走中。目標(ターゲット)は赤い尻、どうぞ』

2人は車の中でずっこけた。ジャックはハンドルを握ったままフロントガラスを頭でぶちやぶり、マイクは助手席ごと後ろへふっとぶ。周囲の通行人は破壊音を聞き、顔を見合わせた。

「ナ、ナンシーイ、あのな!」

『どうぞ♡』

「…りょうかい」

内容はどうあれ仕事は仕事だ。2人は溜息をつくと、すでにボロボロのポルシェを動かそうと体勢を立て直した。

数十分後、フロントが割れ天井がへこんでいるポルシェは街道を潜水艦用対空ミサイル『トマホーク』の様な速さで疾走していた。(何のこっちゃ)

ガガッ、ピー

『こちらナンシー、次の分岐点は左に曲がって』

「左だってよ、左」マイクのからかうような声を聞きながらジャックは思った。今日の通信はずっとナンシーか。

『あら、やっぱり右だわどうぞ』

2人は同時に自分側のドアの窓のガラスを頭突きでぶちやぶった。ポルシェはそのままっすぐ分岐点にある街灯に突っ込み、ぶつかった勢いで右側の道路へ飛び出る。その途端後ろで街灯が倒れ、あたりじゅう車のブレーキの音や爆発音が飛び交った。

「ナ、ナァイスゥ…ハ…ハンドリング」

マイクは血のまみれの顔で笑いながら、震える手で親指を立てた。ジャックは何も言わず、血走った目で前方を睨み付けている。

ピー『こちらナンシー、犯人逃げ足速いわよぉ、どうぞ』

ジャック・マイク「まがじでぢよーだい」

その頃…

「ウキーッ!」

テトリス猿は赤ブロックをかつぎながら2人の1キロ先を走っていた。

「いたぞ!生意気に道路走ってやがる!ざけんじゃねーぞお!」

ファオファオファオ…

マイクは変形して波打っているポルシェの屋根にサイレンを取り付けた。

テトリス猿はその音を聞くと、びっくりして赤ブロックを捨てて逃げ始める。

「それ行けっ!ガンガン行けっ!」

ポルシェはあっというまに背の小さい生き物に追い付き、(当たり前だ)必死に飛びはねている後ろ姿を「ど～ん」とふっとばした。

「ウッキャッキャー!」

キキーッ、バタンバタン。

カッカッカッカッ。

ジャックは全身血まみれのお猿の前に立った。お猿はうつぶせになったまま けいれんしているピクピク。

「ひ、ひどい……」人間ならばこう言っていただろう。

「赤ブロック強盗、ならびにゲーム放棄、プレイヤー殺人の疑いで逮捕する!」(何を言ってるんだ…マイク談)

ガチャッ。

「やあナンシー、君のかわいいペットはみつかったかね?」

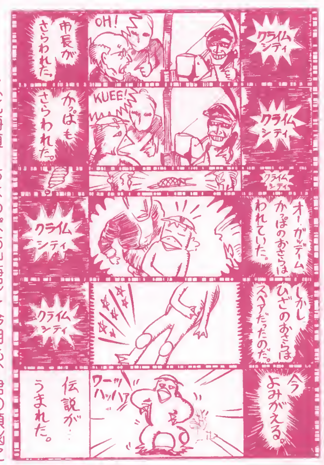
「ええ課長。たった今、私の友達が捕まえてくれましたわ」

ナンシーは、嬉しそうにニッコリと微笑んだ。

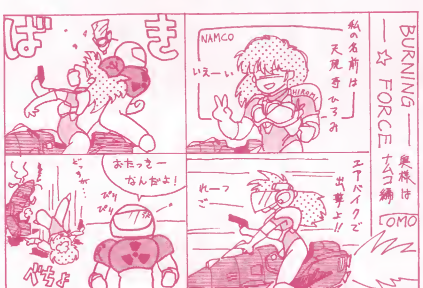
こうして、ナンシーのわがままは多大な犠牲を払って達成されたのである。

(岩手県 青蒼龍君)

★意味はないけど面白い、のであった。



←(北海道 ちょっぱあ卍君)★今月も、君の頭脳に挑戦だ。さらわれた。さらわれた。さら…われた。



←(石川県 "ぴんしゅぐ君"表英昭君)★ま、まあまあ…(笑)



↓(千葉県 Yoshihiro君)★たしかにこわい!しかしゲームのタロスは「ひつじさん」にしかみえん…。



←(広島県 ぶるーべりーじゃむ君)★あなたのご意見ご自由に!(ん?)





あらためてごあいさつ

40号という事でアイランドも気分一新//今月は少し慣れてない感じだけど、次号からパワー全開でぶっとばすので投稿よろっしっく//

アイランドはすべての読者とゲーマーの為の開放区。日々起こったミョーな出来事や怒った事。これだけはどーしても言っておきたい事、ゲーセンやゲーメスト、アイランドへの感想や本音等、真面目不真面目軽重長短甘辛明暗どんなお便りでもけっこう。ハガキや便せんはメンドーという人はアンケートハガキでも可//全部読んでます。

もいっちょ、次号よりパロディーゲーム拡張版「大芸道」がスタート//今までのパロゲーだけでなく、ゲームねたの小説やマンガにぽえむ、名場面を実写で再現したおめでたい写真、切り抜き切り貼りでっちあげ等なんでもアリの芸の道(プリティーじゃねー)コーナーだ。マジもいいけど、笑えるのがよいね。

毎月「こりゃえー」というお手紙&イラストには独断と偏見で新生アイランドオリジナルテレカをおーくりします。今まで送ってくれてた人もそーでない人も、がんがん紹介してきますのでご意見イラスト送って下さいねー。

では、また来月お目にかかりましょう。

(Easygoingな担当・栗原)

ご商談の場

☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

☆キョーワのRGB用コントロールBOXを1万2千円で。高く買ってくれる人優先。送料こちらもち。W葉書で。
（〒164 東京都中野区中野3－17－7 平松孝次）

☆キョーワコントロールBOXⒸタイプを、1万3千円位で。又、メガドライブ＋スーパーマスターズ＋ワールドカップ＋スパハンを2万円ぐらいで売りたいです。
（〒952 新潟県両津市長江1041 坂上一宏）

☆キョウワのコントロールBOXAタイプ＋ゼビウス＋サイドアーム＋エキサイティングアワー＋ファイナライザーを3万円以上で。まずはW〒で。
（〒626 京都府宮津市皆544 下山真樹）

☆18インチテーブル筐体のみ1万5千円位で売ります。高く買ってくれた人にはGMのLPをあげます。希望価格を書いてW〒で。2週間ほど待ちます。
（〒675 兵庫県加古川市西神吉町宮前821－126 原田康則）

☆飛翔鮫の基板を2万8千円、忍者君2を1万円、リターンオブインベーダーを1万2千円で。またゲーメストNo.10～34をまとめて買う方にお譲りします。葉書で。
（〒503 岐阜県大垣市室村町1－54－4 パナハイツ一光105 下出伸一君）

☆ゲーメストNo.2～37を売ります。バラ売り可。他に古い基板、FCソフト等リストを送りますので連絡下さい。
（〒144 東京都大田区蒲田郵便局私書箱46号NERKEY）

☆メガドライブ本体に獣王記、ファンタシースターII、RFユニットを付けて1万5千円で。また、PCエンジンにネクタリス、ビックリマン、道中記、魔境伝説、究極タイガーを付けて2万5千円でゆずります。
（〒657 神戸市灘区一王山町9の4 恵後原哲也）

買います

☆R－TYPE、Mr・ヘリ等－REMのシステムボード（ボードだけも可）を安く売って下さい。また、他メーカーのマザーボードを売る気のある方は御一報を。何かGMを差し上げます。貧しい私に愛の手を。
（〒329－44 栃木県下都賀郡大平町新1440－2 綛山敦士）

☆イシター、源平、トイポップ、サイキック5の基板（バラでも可）。安価でゆずってくれた方にはMSX＆ゲーム多数をプレゼント！W葉書で。
（〒535 大阪市旭区太子橋1－7－10 高橋篤）

☆グラIINewバージョンを4万円、イメージファイトを3万円で売って下さい。なるべく説明書など付いているものがいいです。売って下さった方には、銀河任侠伝の基板を差し上げます。
（〒508 岐阜県中津川市駒場字青木447の22 しゃくなげ寮 広瀬篤）

☆テクナートの高画質モニターを3万円前後で。PCBも買います。送料こちら持ち。Wハガキで…。
（〒606 京都市左京区田中西高原町18－13ロイヤルコーポタカハラ507号 小林靖司）

☆ナムコシステムII＋ROM、セガシステム16B＋ROMを買います。希望価格を明記してW葉書で。
（〒952 新潟県両津市長江1041 坂上一宏）

☆どなたかゲーメストの創刊号を売って下さい！（できるだけきれいなもの）売って下さる方はW葉書で!!
（〒573 大阪府枚方市三栗2丁目4－13－645 黒田英昭）

☆D&D、ルーンクエスト等のテーブルトークゲームを安価で譲って下さい。お礼にマンガ多数あげます。希望価格を明記の上W葉書で！
（〒509－01 岐阜県各務原市新鵜沼台5の62 大泉 光）

☆ペラボーマンの未使用テレカを適価でゆずって下さい。Wハガキで。
（〒606 京都市左京区一乗寺青城町50 高塚隆之）

交換・その他

☆私のPCエンジン＋ソフト3本とセガMKIII＋ソフト3本（パッドが少し難あり）をあなたのコントロールBOX（できたらRGB15ピン用）と交換して下さい。3、4年前のシューティングの基板をつけてくれたらうれしいです。
（〒870 大分県大分市南下郡一組の二 伊藤秀樹）

☆私の新品同様の21ピンコントロールBOXをメガドライブと交換して下さい。ソフトをたくさんつけてくれる方にはくにおくん、速射装置、ハーネスをつけます。くわしくはW葉書で連絡を!!
（〒270－14 千葉県印旛郡白井町根342－36 伊藤智一）

☆私のキョーワのBOXAをあなたのMSX2（＋）関係のもの（本体、モデム等）と交換して下さい。1万5千円位でも売ります。W葉書で。
（〒962 福島県須賀川市陣場町4 佐久間和幸）

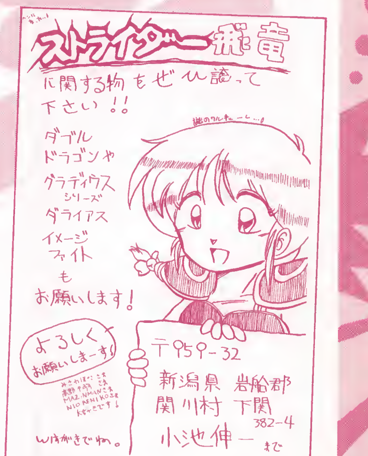
☆ファミコン、アーケード、D&D、T&T何でもけっこうです。僕と情報交換して下さい。男女年令地域不問。
（〒671－12 兵庫県姫路市藤原区朝日谷3の12 名倉均）

☆PCエンジンかファミコンを持ってる女の子。楽しく文通しましょう。
（〒北海道札幌市西区24軒4条6丁目2－23 田尻博之）

☆ゲームセンターから「源平」が消えても今だに好きな人、それについてぼくと文通でもしましょうよ。絶対に返事しますから。
（〒503－01 岐阜県安八郡安八町西結1938 桑原浩）











あて先
〒101
東京都千代田区内神田
1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。

激ノリ！VGMライブだ!!



超オシャレなスペースで LIVE！ライブ！らいぶ！

11月2日木曜日・晴天・さぁっ！こんな日は愛車に跨って…え？仕事？…SSTのライブぅ？よっしゃ、さ、そく行きましょうさっそくぅ！

てなワケで、急遽編集部「SSTバンドAVライブ一発ノッてくるぜ」班（なんかあぶねー表現だなぁ）を結成、野郎8名連れだってウォーターフロントに位置する、有明のMZAに向かったのでした。

会場となったサウンドコロシアムMZAは、そのまま映画のロケに使われてもおかしくないような神秘的なデザインの建物で、いやがおうでも我々の士気は高揚し、意気込んで会場に乗り込んだのでした。

ほぼ会場内が埋まったとき、近未来的なコスチュームのSSTのメンバーが登場。そして初めっから「ファイナル・テイク・オフ」、「スプラッシュ・ウェイブ」と飛ばしまくり、また、ファンも最初から立ちっぱなしで腕を振り上げている人や、はっぴ、メガホンで重武装し、声を張り上げているほとんどアイドルの応援団とかわりない人もいたり、思い思いに演奏にひたっていました。そしてAVライブということで、それぞれのゲーム画面をプロジェクターでステージに写しだしたりして、ホント独特の雰囲気でライブはスタートしました。（しかしゲーム画面が出ると、そいつに見入ってしまうのはやっぱゲーマーの性なんだろーか。うーん）

さてMCをはさんで曲は「ライク・ザ・ウインドー」、「ディフィート」、「スーパモナコGP」と続き、「神は我を見捨てなかったぁ！」と叫びたくなるようなバラード・ナンバー「ラスト・ウエイブ」！いーねぇ、泣きだねぇ、男だねぇ（？）。ちなみにGSMセガ3のHARRIERのインタビュー時に



これがMZAだ！なんか木がじゃましてるところもトレンディに見えてしまうからコワい。



ほとんど、野球の応援団。キミ、ジャイアンツファン？



こっちは日芸でのライブ。こっちも全開！



ステージ前方、左からGALAXY（G）、BURNER（B）、MICKY（G）、後方左から獣王（Key）、Hiro（Key）、THUNDER（Dr）、HARRIER（Key）の全7名がS.S.T.メンバーなんですよ。



よーするにこの日は学園祭。こーいったコトもやってたとゆーことで、ねぇひさしさん。



クリエイター達の討論会、サイバーネクストティーチイン。ゼビウスの遠藤さんのお姿も見えます。



ゲームセンターあらしの弟子である彼らは一秒間に60回腕をふるため写真映りが悪いのだ（＾大ウソ）



G×2、B×1、Key×2（はじっこ見えるかな？）のパワープレイ！見てる方にも熱が伝わる!! このグルーヴ最高だぜ!!



GALAXYのギターソロ。かあっこえーなぁもう。

はバラードを演る予定は無い、と言われてたからもー感動！（12月号VGMコーナー参照）。やっぱりライブにバラードは必要不可欠だよなあ、うんうん。

その後は「スペースハリアー」、「ビヨンド・ザ・ギャラクシー」、「ラッシュ・ア・ディフィカルティー」とファンを再び煽り立ててMC。今度はメンバー全員に意見を聞く、「SSTあの人この人どんな人」といったお題も付けられてました。

次なる1曲半の曲は「ポーカーフェイス」。なぜ1曲半なのかとゆーとだ、半曲目が始まりちょうど中間部にたどりつくと、急にもう1つの曲の演奏に入ってしまう…と。ライブならではのノリのアレンジ、といったトコでしょうか。

さてフィナーレはやっぱ「アフターバーナー」。この曲ではHiro氏がKX5、HARRIER氏がショルキー（共々リモートキーボード）を抱えてステージ前面に躍りでて、ギター、ベース共々所狭しと動きまわってファンも大喜び。途中でHARRIER氏のショルキーが、接触不良か音が出なくなってしまったけど、Hiro氏が上手にサポートしてました。ライブならではだねぇ。

アンコールはメンバーが各々マラカスやクラベス等のラテン・パーカッションを手に持ち、「ファンタジーゾーン・メドレー」（途中でテトリスのフレーズも入っている豪華版）、そして「マジカル・サウンド・シャワー」、そしてファンの熱い声に最後の気力を振り絞ったのか、異例の2度目のアンコールに応え、本当のラスト・ナンバーにはもう1度「ファイナル・テイク・オフ」で締めくくりました。

大成功に終った今回のライブ。これからどんどん地方でもやってもらいたいですね。そう願います。

ちなみにライブ終了後、銀座で関係者だけの打ち上げがあったのだが、私は終電の関係もあって長く居られなかったのが心残りでした。うおう、東武野田線！ ラス電11時40分たぁ何事だぁ！

（よーするに役得♥　武者）

学祭ライヴはノリが違うぜ！

さて、MZAでの興奮が冷めきらぬ11月4日に、今度は日本大学芸術部でSSTがライブを行いました。

ライブの前には、「サイバー…ネクスト・ティーチン」と題しまして、著名なゲームデザイナーや評論家の討論会があり、なかなか貴重な意見が飛びだしたりもして。

ライブのほうは、「FINAL　TAKE　OFF」で初まり、それぞれアフターバーナー、アウトラン、パワードリフト、ギャラクシーホースなどからピックアップして演奏してました。やっぱ「OPA　OPA」が一番だね！

アンコールには「FINAL　TAKE　OFF」をもう一度。その曲でこのライブをしめくくりました。

VGM初！ライブレコーディング

去る10月22日、東京文京区は音羽のキングレコード第1スタジオでコナミ矩形波倶楽部が、VGM史上初のスタジオ・ライブ・レコーディングを行いました。



ちなみに左側のDX-7の上にのってるヤツ、エキスパンダーだぜいって、知ってる人いるかな？


左からゴージャストミー(ドラムス)、ミッシェル古川(ギター)、プロフェット深見(キーボード)、フナちゃん(キーボード)、Missマミ(キーボード)、なぞなぞ鈴木(ギター)。決まってるなあ！

byコナミ矩形波倶楽部

何が史上初なのかとゆーと、そのライブの内容をそのままCDに落としてしまおう、とゆーことなのです。一歩間違えればすべて御破算になってしまうイベントゆえに、セッティング等は並々ならぬ神経を使ったと思われます。スタッフの皆様、ごくろうさまでした。

さて肝心のライブは…？

客席には一般参加のコナミファン50名と、立見の各雑誌の取材班が集まり（なぜあなたがココにいるんですか？ といった方々もいらっしゃった）、1曲目、F1スピリット「Crazy Driver」からみんなでノリまくり、その後A-JAX「Final Command A-JAX」、ツインビー3「Tiny Boy」と2曲続けて演奏し、ボルテージが上がったところで、舞台はファンからの質問コーナーへとうつりました。

さて一息ついた後に演ったのは、あの名曲グラディウスII「Fare-well」！ あの泣きの曲です。

「ここでこの曲を持ってくるたぁさっすがだなぁ」と思いましたね。私は本当、アレンジも曲の出だしとシメにグラディウスのフレーズを持ってきたとこなんて感動！です。

そのあとはサンダークロス「Skywalker」、沙羅曼蛇メドレー「Cross Fire」で盛り上がり、MCをはさんでトリの曲、悪魔城ドラキュラメドレー「Vampire Killer」へとなだれこみました。

この時点でボルテージは最高調にたっし、全員総立ちで手拍子の嵐!!嵐!!嵐!!


うーん、なんてゆーかこの——いーですねぇ………楽器が（じょーだんですってばもう）。


ライブ風景。なーんか女の子のファンが目立ってると思いません？

ノリノリLIVEは大成功！

要するにノレればいい、といったライブの本質がVGM界にも浸透してきたのを見てとても嬉しく思いました。

大したトラブルもなく、演奏が無事終了して、矩形波倶楽部のライブの余韻を味わっていると、最後にコナミからファンへのプレゼントがあり、整理番号で抽選しました。ちなみにプレゼントはテレカや非売品のCD、NES用コナミゲームのミュージックテープなどさまざま。私もほしかったなぁ。

「良かったなぁ」。これが私の正直な感想です。やはりライブというのは気持ちのいいものです。

VGMを家で楽しんでいる君も！ 今回おしくも抽選からもれてしまったあなたも！ 次回は一緒にノッてみようよ。ね！

直撃インタビュー

武者ー開発者という立場上、あまり練習時間がとれなかったと思うのですが。

ミッシェルー普段からボチボチやるという感じなので。まあ今回は新曲が無いということもありまして…。そんなものですね。

武者ーこれからライブ活動を多くやっていくということは、今後アレンジする際には、ロックとかそういったカラーでやっていくのでしょうか。

ミッシェルーそうですね。極力シーケンサ等を使わないアレンジにしていきたいですね。

武者ーそれではアレンジに関してなのですが、矩形波倶楽部でアレンジをする場合は、ギターパートならギタリスト、キーボードパートならキーボーディストといった感じに、役割分担はなさっているのでしょうか。

ミッシェルーそれはありませんね。1人で全てを担当する場合もあれば、キーボーディストがギターパートのアレンジをやったりとさまざまです。

武者ー今日のライブで感じたことなのですが、コナミの曲は変拍子をつかったりしていて手拍子が難しかったりするんですよね。

ミッシェルーそれは……ノリが全て解決してくれるでしょう（笑）。


この写真見て、「ファンクラブあったら入会するぅ」と思ったのはやっぱ不純でしょーかMissマミさん。

新・驚異現象110番 番外
そこまでやる!? 台湾ゲーム誌事情

取材:CRan

おどろきですよ、台湾ゲーム誌。だってさ、ゲーメストがでてからたった3週間でそっくり同じものがでるんだから。しかも誤植はゲーメストと同じくらい。印刷のできも同じくらい。そのうちゲーメストより早く印刷されるんじゃないかな？恐怖の台湾ゲーム誌突撃レポート。



■電視遊楽報導（以下㊈）表紙



■ゲーメスト8月号（以下㋘）表3



いきなりカプコン

うお〜、いきなり表紙からカプコンの広告!? よく見るとボロが出ていたりするんだなあ。アーケードの欄は、と。あったあった、ナム？ 電動版？ あァ、アーケード版てことね。

ところで最近、「新声社に台湾支社があるって本当ですか」というお手紙が急増している。その漏洩源は定かでは無いが、読者からの相次ぐ質問に、もはやその場凌ぎの応対では済まされない状況となった。ついに誌上で取り上げる事に決定。

さる7月、取材の為に、ゲーメスト海外進出プロジェクト実行委員会から、数名が台湾へ派遣された。帰国した彼らは血相を変えて編集部に駆け込んできた。

〈Mの証言〉
ドッカーン台湾支社は消えていた

空港を出た私達は、まずゲーメストの売れ行きや出回りを調べる為に、大きな書店に立ち寄りました。しかし、そこにはゲーメストは1冊もなく、ゲーム雑誌の陳列棚には「電視遊報楽導売切」と書かれた紙が貼ってありました。

台湾では、ゲーメストをこう呼ぶのか、なるほどゲーメストはやはり人気があるなうん、などと話しながら新声社台湾支社へ行くと……んんん…うう…げげ…何と無いのだ!!

そりゃ道間違えただけだって？最初は皆そう思ったのだが、ガレキの中に、〃新声社〃と書かれた埃まみれの鉄板を見つけた時、私達は台湾支社壊滅という事実を確信せざるを得なかったのだ。実は、台湾支社が危いという事を事前に聞いてはいたのだが倒産してるとは知らんかったなぁ。

そ、それで事の重大さを知った私達は、書店を回ったわけなのだ。なぜかと言うと、例の「伝子有楽崩動」に台湾支社倒産の謎——言い換えれば、ゲーメストよりその雑誌の方が本当に面白いのかどうかを知る鍵があると思ったからだ。歩いた歩いた7、8軒目の書店でついに「殿死幽羅苦呆雅」を手に入れる事ができた。

ホテルに戻り、じっくりその本を読んでみると…ン？…ムム……ドッカ（ギャでも可）ーンとなってしまった。（怒り爆発3段活用）こりゃゲーメスト8月号のコピイではないかぁ。他のカラーページも殆どがジャパニイズマガズウィンのコピイなのだ。

これについて現在、「やってくれるわ」（編集部談）、「ゼイ、な、なんで、ゼイ、あっちの方が、ゼイゼイ、写りがいいんだあ〜〜っ、ゼイ」（興奮の色を隠し切れない凸版印刷の人談）と国内でも盛り上がっている。

この「遊戯最上級彩色欄無（ゲーメストカラーページ）



■電P58・59



■ゲP4・5



CRIME FIGHTERS
城市英雄

ゲイは〝壮漢〟に変身

まずは〝城市英雄〟。これはクライムファイターズ（©コナミ）なのである。上段のレンガ風の帯（地紋）までコピーしてくれちゃって冗談じゃありませんよ（ゲ）35号4～5ページ原典）とか思いながら文章を読んでみると、アリャところどころに片仮名が混じっているう！

どうやら固有名詞はそのままのが多いみたいだな。おや〝ダーミネーター〟が〝ダーミナーター〟となっている。〝ジェイソン〟は〝ジュイソン〟になってるし…。さらに写真のコメントの〝アウッ〟が〝アウツ〟になってるうっ！

誤植だらけじゃないかと思いきや〝女王様〟がそのまま〝女王〟と訳されているし…冷静に考えてみるとゲーメストより上かな、と一瞬弱気になったりして。

ところで、この言葉の訳をしりたくて眠れぬ夜を過ごしている人も多いと思われる〝ガチョーン〟ですが、あちらでは、北斗、じゃない何と〝ガチョーン〟はやはりそのまま〝ガチョーン〟なのでありました。

次に、この言葉の訳がわかればもう思い残すことはないという人が先日1千万を突破したという〝ゲイ〟は〝女男〟などではなく、〝壮漢〟となっていたという事実にショック死する人もいることでしょう。

几帳面さといい加減さが両立する台湾、そこに秘められた謎を解けぬまま、一行は彼の地を後にするのだった。



断転載事件」が発覚したのは実はかなり前の事なのだが、なぜ今になってこうして大々的に取り上げたかというと

──

①台湾支社紹介記事の穴埋め。

②こんなにコピーされたのは初めてだから。

③台湾支社を倒産に追い込んだ怒りをブチまける為。

④コピーされ続けたムカツキが鬱積し、とうとう堪忍袋の緒が切れた。（昏睡語）

などの理由が挙げられているが、これはあくまでも表向き。実のところ単に……ドカ、ベシ、……あ、いや……コピイされても実は……バキ、ドコ、ビシ、スコーン──（この後すぐにMは解雇された。以後彼を見た者はいない──1989年9月某日）

〈Uの証言〉
かくして私の首も消えた

で、いくらコピーされたりしても訴えるとか魔神になって、マジになって批難するという様なマネは至しません。

やっぱりゲーメストは心が広い！

というのも実は、コピーされてゲーメストが実際、損するという事は何もないので「田市悠酪方道」の出版社につぶれろ～とか言ってやる気は少ししかなく、おもしろ半分でイヤミ言って遊ぼうというのがこのコーナーの真の主旨なの…ザクッ!!「何言ってんのー」「あれ？この人首がないよ」「オノと一緒に捨てといて」

──U氏よ安らかに…。

〈Cの証言〉
あきれて笑いがとまらない

さ、寒い。理由は当然、これだけコピーされたためにカチン、コチンときて凍っているからだ。しかし、こんなにそっくりだとむしろあきれて笑いが止まんねーな、ハハハア、ハハ、ハガ、アガ、アゴガガ～、バタバタ、（アゴを外し、Cのたうつ）

有効な対策はあるか!?　君の名案を求む

有難うございました。ここまで読んで、この驚異的事実をびっくらめーしょん201宛に送りたくなった人もいるかもしれないが、採用はしないとの事だ。

あと、これは発表すべきかどうか、かなり悩んだのだが、この「天四友落砲銅」は、ゲーメストの発売から何と3週間後には台湾の本屋に並んでいるというのだ!!（なんだそりゃ！……あらゆる読者様談）

この天帝のレーザーの如き早さには敬意を表する。もっと言えば「電視遊楽報導」を出しているところは「電視遊楽報導雑誌社」なのである。この小型艇の如き頑なさと単純さも台湾支社倒産の1つの要因ではなかろうか。

このコピーし放題の現状を打破する為に、我々は一計を案じた。それは、カラーペー

エリア88
空戦神兵

■電P60・61



ドラゴンブリード
神龍王子

■ゲP106・107



■電P62・63



どーすんですかポッププレゼント

つ、つ、次は〝空戦神兵〟。これはエリア88ね。(ゲ35号6〜7ページ原典)

やはり誤植があるけど、これといってバカにして楽しめることがないので、さっさと次いきましょう。

〝神龍王子〟。(ゲ35号106〜107ページ原典)

これはドラゴンブリードなのですが、直訳して〝竜飼育〟とかじゃやっぱりオカシイのかなあと思う今日この頃、皆さまお元気ですか? 私は元気です、という固苦しい挨拶は抜きにして、タイトル画面に赤い〝ド〟がちょっと重なっているのがそのまま載っているとこなんか、ズサンな処理が浮き彫りにされて、大笑いもんだあ、みんな笑ってやろう、ハッハッハッハー、ハ、ひゅううううう。(©コージ苑)

もっとざまーみろなのがポッププレゼントまでが載ってしまっているという点だ。しかし、どーすんだあ、こんなことまで訳しちゃってえ、と笑いの絶えないお茶の間の歓喜とは裏腹に、その部分を訳すと、〝日本の読者はもらえる〟みたいな文章に変わっているのだ。

もし、この訳が正しいなら台湾では、この「電視遊楽報導」と全く同じものが日本でも発売されているということになるではないかあ!!は、は、はど(筆者は波動拳を撃ちたいのを必死にこらえていた)…はど、はどう、うう……。

さらに、訳せない言葉は日本の読者の為の文章ということにしておけば説明もつくし、まさに一石二鳥(虫の息語)…しょ、しょう、しょうこじゃねーしょうりゅう(身勝手な解釈を展開する筆者は葛藤と闘っていた)…しょうりゅう、しょうりゅうけ〜ん。(ドゴォン‼筆者はたまらず昇龍拳を撃ってしまったが、大音響と共に編集部の天井に風穴があいただけだった…)



ジは必ず手描きのマップ、イラスト等を載せ、名前を大きく書き入れる。

更に、クライムファイターズにおける〝ガチョーン〟の様な訳せないであろう言葉を多数載せる。こうすれば、ゲーメストのイラストレーターの知名度は上がり、自己満足にも浸れる。これを読んだ「点使裕洛包堂」の翻訳家はおそらく驚いて声も出まい。

だが待てよ、もしかしたらこのページも「日本のコピー誌ゲーメスト!」とかでっち上げられてコピーされていたりしたら……。

〝新声社に対するゲーメストが、ビックバイパーに対するオプションならば、電視遊楽報導雑誌社はオプションハンターといえる。〟

――孟子の言葉である。

目茶苦茶と一日一善が彷徨する台湾、そこにはまだ数多くの謎が残されている。(おわり)

最後に、CもMもUも現在どのような人物であるか具体的なことは一切わからないが、電視遊楽報導及び電視遊楽報導雑誌社の存在だけは、紛れもない事実である事を付記しておく。



いつか続くかもしれない…

ウィロー
威洛之旅

■ゲP108・109



■電P64・65



ナイトストライカー
黒暗戦闘

■電P68・69



■ゲP2・3



やはり出ましたデスドラゴは"死亡龍"

"威洛之旅"。(ゲ35号108〜109ページ原典)

これ、実は名古屋名物ウィローなんですねえ。ここにはやはりというかゲーメスト作製のマップが当然のごとくのっかっていて、ゲーメストも世界にその名を轟かせるようになったのかあと勘違いしてる人は、そう、私だけです。

勘違いといえば、カン、チーがいい、ポンはダメヨという諺が有名だけど、ここではそれはどうでもよくて、P109の左上の緑の点棒型の欄に"デスドラゴ"とあるよね。それにあたる部分が「田四悠落崩動」では"必死龍"になっているう!

これって、もしかして"デスドラゴン"と勘違いしているのでは…と思ったら案の定文章中では"死亡龍"となっているううっ!

素直さとしたたかさが交錯する台湾。その謎を解けぬまま一行は…。

気を取り直して次を見ると"亜米茄之戦"とあります。(ゲ35号110〜111原典)これは1943だな、とか思った人もいるかもしんないけど(いませんよ)実はオメガファイターなのでありました。

で、ゲーメストと見比べてみると…げっ!写真の配置までが東じゃないか、じゃなかった、そのまんまじゃないかなあ。(写真略)

この後も"黒暗戦闘(ナイトライダー、じゃないナイトストライダー飛竜、でもないナイトストライカー)"と"刺激大賽車(ハードドライビング)"がコピーされてるのだけど、どちらも笑えるネタはあまりないのでした。


SCITRON'S new RELEASES
待望のS.S.T. BAND初のベストセレクション遂に登場!
MEGA SELECTION
GSM SEGA
S.S.T. BAND
ニューアレンジ「ファンタジーゾーン～オパ-オパ～」を含めフルアレンジバージョンで構成したS.S.T.BANDの決定盤 全10曲収録。
メガセレクション
G.S.M.セガー/S.S.T.バンド
12/15 NEW CD ON SALE
すべてアレンジバージョン アフターバーナー(アフターバーナー)/ライク・ザ・ウィンド(パワードリフト)/
ビヨンド・ザ・ギャラクシー(ギャラクシーフォース)/スペースハリアーメインテーマ(スペースハリアー)/
ア・レジェンド・オブ・ハリアー(スペースハリアーII)/〔新曲〕オパ-オパ!(ファンタジーゾーン)/スプラッシュウェイブ(アウトラン)/
ファイナルテイクオフ(アフターバーナー)/ディフィート(ギャラクシーフォース)/マジカルサウンドシャワー(アウトラン)
CD:POCB-00014 ¥2,500(税込) ¥2,427(税抜) CD:PCTB-00003 ¥2,500(税込) ¥2,427(税抜)
特典:S.S.T.BAND自直筆サインを含む解説書(サインはCDのみ)、マジカルサウンドシャワー(アウトラン)楽譜、S.S.T.BANDオリジナル封入ステッカー
予約特典:オリジナルB2カレンダーポスター

新人イラストレーター5人衆

——デビューごあいさつ展覧会——

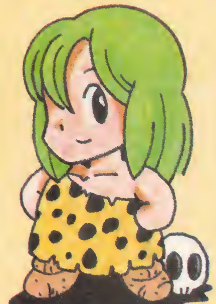
ゲーメストのイラストレーター募集にたくさんの応募ありがとう！　みんなすばらしい作品ばかりで選ぶのが大変だったよ。今回は5人に決定!!
また腕をみがいて次の機会を待っててちょうだい。
さあ、さあ、ゲーメスト新人イラストレーター5人衆のお目見得ごあいさつ展覧会だ!!





Yeah／Yeah／初めまして、横浜のど変態、飯田琢磨でス／え?何?得意なゲーム?…………インベーダー(以下略)

・飯田琢磨



・三木みきお

ふえ〜んボクね自画像は描けないのよね…。ボクのバカ／バカ／(ポコポコ)。牛乳よりキライだぁ〜。う〜よろしくう〜。



・藤原ひさし



こうなったからには、力ぬくわけにはいかない。かなりわがままになるかもしれないが、自分に納得のいくようにしたい。



●変な編集部に、またイルカとかゆずとかタコとかヘンなのが入ってきたわね。なんとかしてくれない!?ヘンな5人は、それでもファンレターとか期待してるんだって。読者の皆さん応援してね。　TM

展覧会の感想待ってるね!!

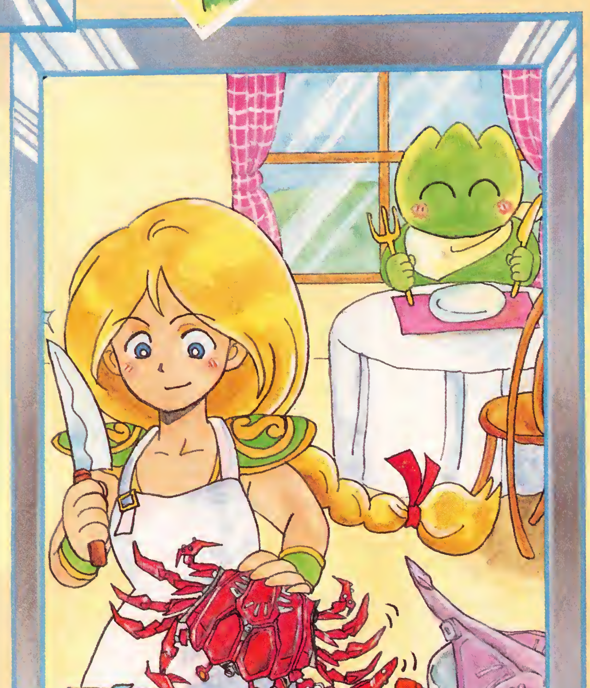
どうだったかなゲーメストのルーキー5人衆は?。気に入っていただけるとうれしい。こんなキャラクターを描いて欲しいとか、ファンレター、ラブレター等、何でも送ってね。待ってまーす。

ところで耳よりなお知らせ。ゲーメストの読者サービス部で、5人衆のイラスト入りレターセットを制作中なのだ。こちらの方もお楽しみに!!

・渡辺ゆず



ゲーセンにはほとんど行けないけど(おこんないで!!)、雑君テレカをお守りにしてる私を仲間にしてやって下さい。





・みんく・いるか

レイアウトに余白があれば、すぐに落書きをしてしまう異常物体の私。奇怪なP・Nの由来は、いずれまたの機会に語りましょう。

詰めテトリスII

ゲーメストの逆襲だああっ!

今度は解けない。でもバグじゃない。

テトリス番　石井ぜんじ／YOU・A

前回は見事敗れたが今回は逃げるなよ

前回詰めテトリスを発表したところ、全国各地からとても大きな反響を呼びました。しかし、解答者の中には「これじゃ問題が易し過ぎるんじゃないの?」という意見がかなり来ました。

編集部では、誰でも手軽にとっつけて、奥の深い内容をテーマに、初めは易しく、後の方はごく難しく作ったつもりでした。しかし、易し過ぎるだって? あ、そーということで、今回は難しく、ひたすら難しく作ったつもりです。4段では限界なので、今回は5段の問題まで作ってみました。

ただ、どの問題も最低1つはテーマがあり、ただ難しいだけの問題はありません。

さあ、編集部からの新たな挑戦を見事にはねのけて、全問正解の解答を送ってくる読者は果して何人いるか? 期待して待ってます。

ルールの説明

指定されたブロックだけを使って面の上のブロックを全部消して下さい。指定したブロックは全部使わなければいけません。しかしブロックの順番は決まっていないので、良く考えて自分で決めて下さい。

テトリスのルールをもとにしているので、テトリスでできないことはできません。他のブロックがあるのに不可能なねじこみはできないし、下に落ちるべき所を空中で止めたりすることはできません。

ただし、今回はかなり強引なねじこみも使っています。テトリスのレベル0のブロックの速度を想定してできることは可能と考えて下さい。

回転入れについて

回転入れとは、ブロックが着地してから変化させることにより、通常では組めない地形に、ブロックをはめこむテクニックをいいます。今回も図を入れました。その図に従い、変化した後に邪魔なブロックがなければ回転入れは成功です。

今回は回転入れを駆使しないと解けない問題もあります。よく考えて下さい。

全問解答者の皆様へ

全問解けた人は、全解答をブロックを消すプロセスを書いて、ゲーメスト編集部「へっへー、またもや解けちゃった詰めテトリスII」係まで答えを送って下さい。

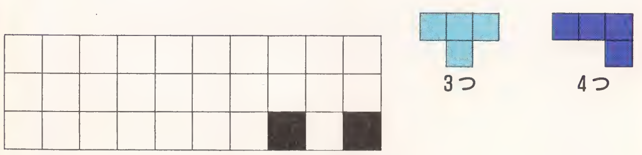
今回は、必ず誌面の中の応募券を解答にそえて送って下さい。応募券のないものは受け付けません。

全問正解者のうちで、今回は先着100名様のうちから抽選で30名様に、ゲーメストオリジナルテレカをプレゼントします。

締切は12月15日必着です。

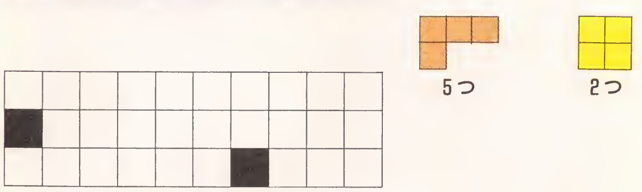
この過酷な条件に生き残る者はいるのでしょうか。

LEVEL-1 (YOU・A)



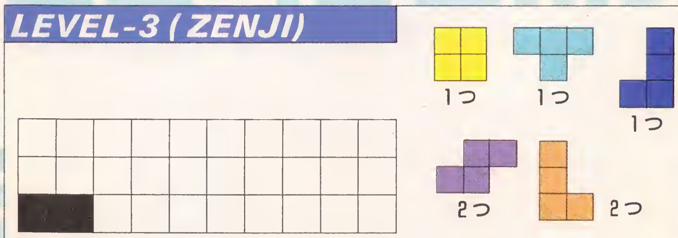
▲さすがに1問めはカンタンだ。

LEVEL-2 (YOU・A)

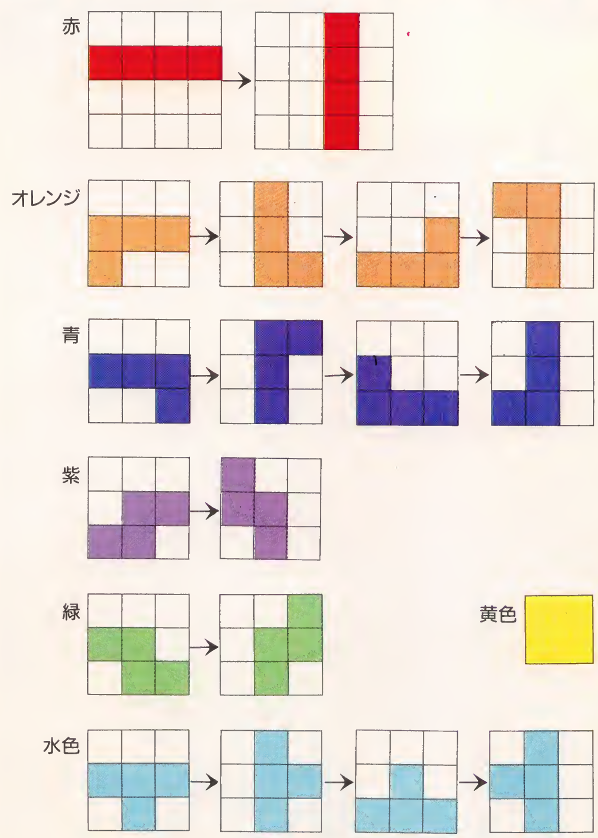


▲シンプルな形の割には難しい。

LEVEL-3 (ZENJI)



▲ブロックが多くなるとやりにくくなる典型の様な問題。

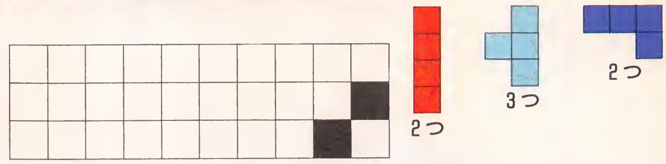


回転入れの図

切りとり線

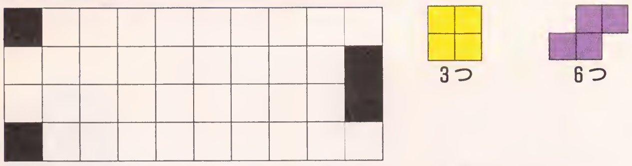
詰めテトリスII応募券

LEVEL-4 (YOU・A)



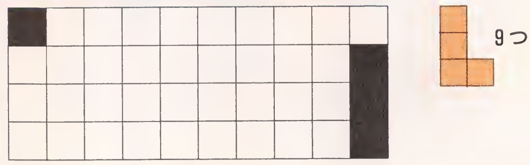
▲一筋縄ではいかない。注意せよ。

LEVEL-5 (ZENJI)



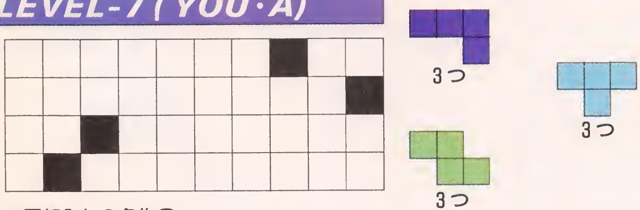
▲柔軟な頭が要求される。でも前回の詰めテトリスを解いた人なら…。

LEVEL-6 (ZENJI)



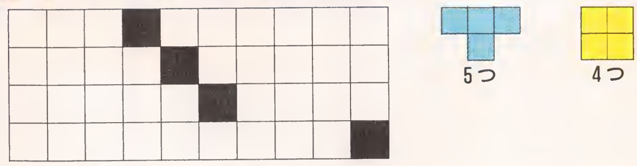
▲オレンジだけの問題。サワッと解いて下さい。

LEVEL-7 (YOU・A)



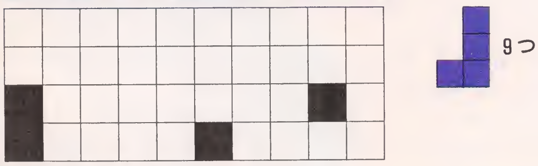
▲回転入れの名作？

LEVEL-8 (YOU・A)



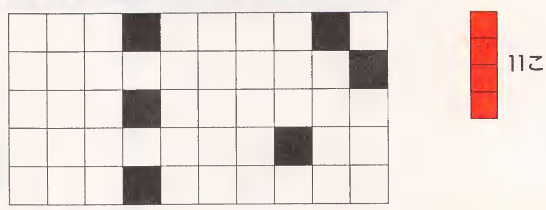
▲水色と黄はなかなか相性のいい組み合わせだ。

LEVEL-9 (ZENJI)



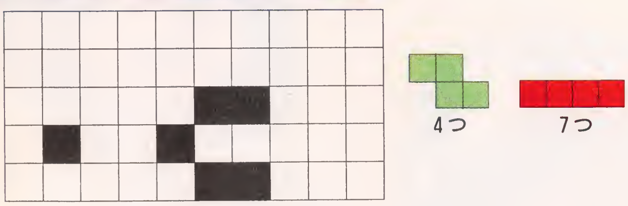
▲青だけの問題。解答は1つしかない。

LEVEL-10 (ZENJI)



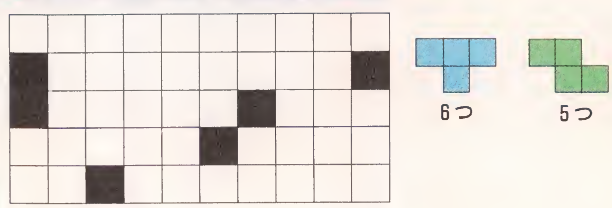
▲赤だけの問題。5段ならではだ。

LEVEL-11 (YOU・A)



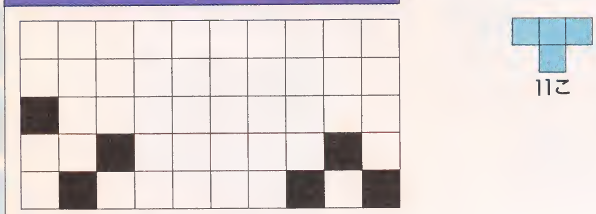
▲くぼみの中をどう埋めるか。

LEVEL-12 (ZENJI)



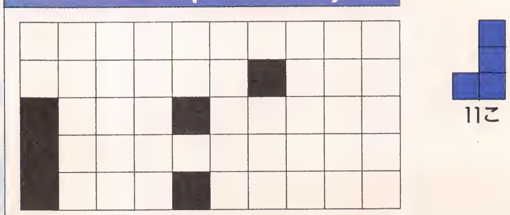
▲迷いやすい問題。

LEVEL-13 (ZENJI)



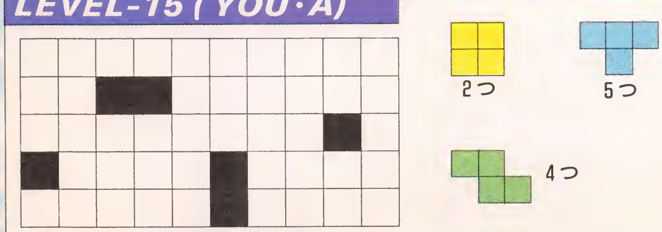
▲レベル13の逆襲。一見複雑そうだが…。

LEVEL-14 (YOU・A)



▲青だけの難問。

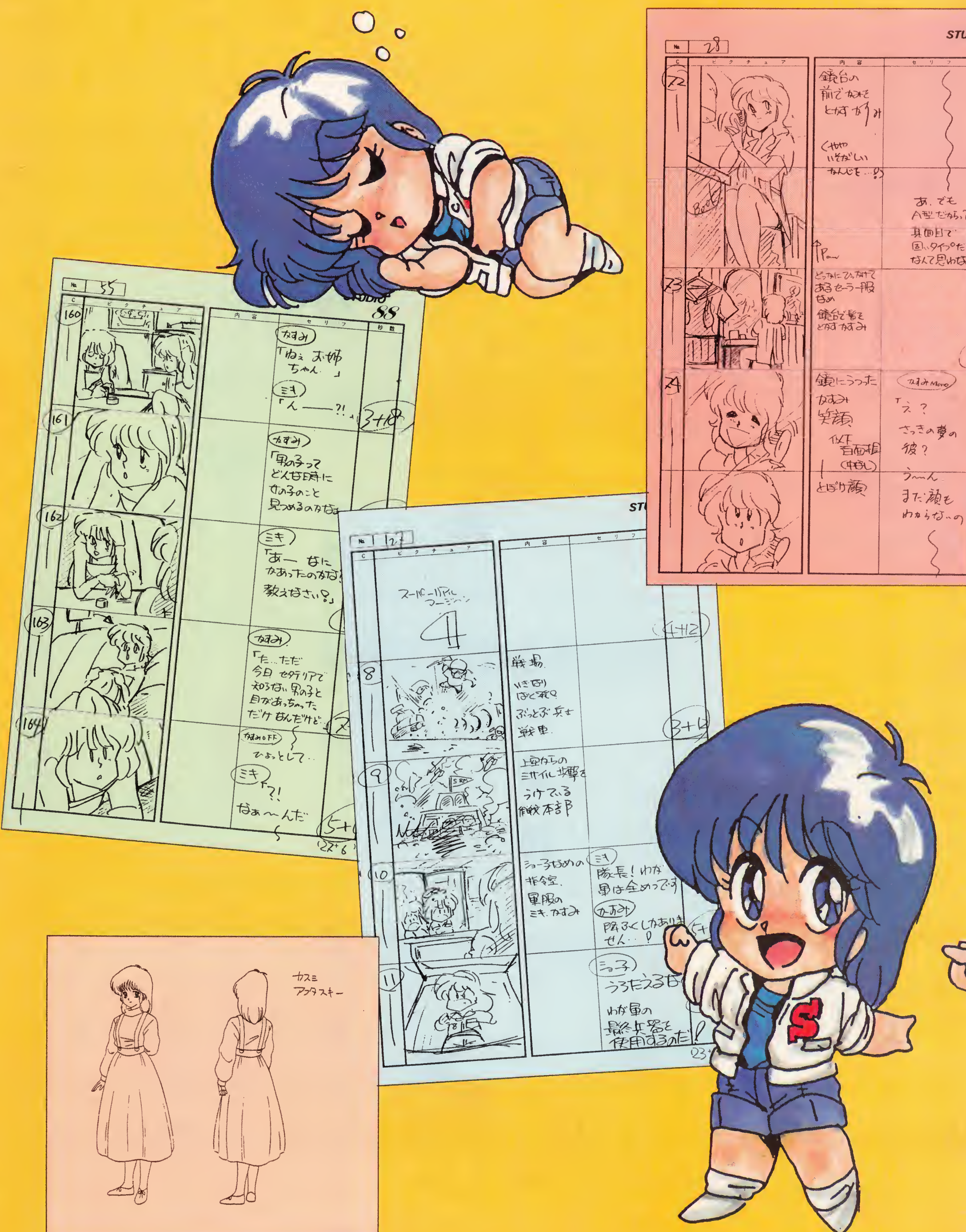
LEVEL-15 (YOU・A)



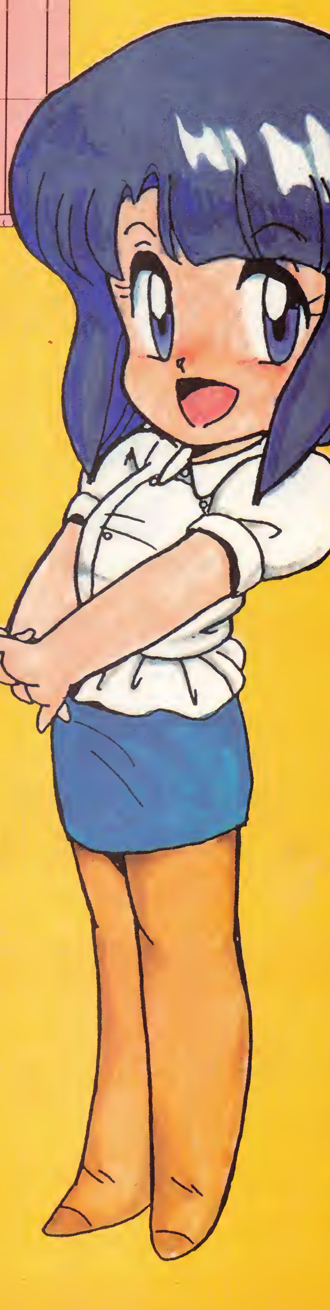
▲青、オレンジというブロックが使えないのがミソ。

ショーコ、カスミ、ミキのオリジナル・アニメ・ビデオ製作中

「はじめまして♥」







本ページ掲載のカットは、特典4コマのキャラクター集より。

嘘じゃない。冗談でもない。まさかの夢が現実になる。やってくれますポリスター。すでにコンテ・キャラクターデザイン共に完成、ファイナル・カット目指して着々と作業は進められているという。完成は、90年3月下旬。

内容・タイトルについては詳しくわかっていないが、「香澄の春・未来の夏・しょう子の秋」との言葉が伝えられている。

ビデオの発売にさきがけ、イメージCDアルバム「ミキとカスミとショーコのみつめていいよ！」が12月21日にリリースされる。驚くなかれPII、PIIIのアレンジバージョン!! に加え3人のトーク、歌を収録。パワーぶっとびのフルカラー4コマコミック集「リアル麻雀スペシャル」が特典としてつくっ!! こいつを見逃しては一生後悔の人生だ。

また、CD・ビデオと2月号ゲーメストの3枚の応募券を集めてゲーメスト編集部に送ると、あの豆本すらその比ではない非売品の超貴重ひみつグッズがいただけるという。あわててCDの応募券を失さないように！

時、まさに来たり。

ゲーメスト読者サービス部ゲームビデオ5ヵ月連続首位売上げ
「もっとも好きな麻雀キャラクター」2年連続1－3位独占、
入荷後3日間での興業収益　908,563,000ドル（推定）
現在までの総興業収入　3,859,000,000ドル（推定）
「人生で最もハマったゲーム」　第1位（ううむ）
89年全米総興業収益　第1位（うそ）
極度の熱中による人格破綻者　89年11月現在7名（ありそう）

史上No.1



MIKI KASUMI SHOWKO

始動



CD

ミキとカスミとショーコの
みつめていいよ！
12月21日発売
CD 2,884円（税込）
カセット 2,472円（税込）

オリジナルアニメビデオ
3月末発売予定
ポリスターより

GAMEST ゲーメスト 読者サービス部

11月も終わりとなれば気になるのがクリスマス。今年の24日は幕張で…違う／若者にはもっと、大切な、モノがっ…!!　そんな悩めるあなたにも“愛”をお届けする読者サービス部。今宵私たちも、幸せ運ぶ白い配達人ー!!（最近担当者が熱気味で）

うなり舞い飛ぶブロック…これが“テトリス”だ!!



思いおこせば今年も色々ありました。ふとふり返る過ぎ去りし日々。うっ!!　頭をよぎる、懐しくも忌しい音楽。積み上がる音。おサル!!

あなたの身体が良く知っているはずです。もう無しではいられないって。昼も夜も、いつだって一緒にいたい。そんな自分の思いにためらいを感じる必要はありません。こわくなんかありません。身も、心もゆだねてしまっていいのです。…もう、あなたは〝テトリス〟の一部となってしまっているのですから。

■テトリス完全攻略ビデオ（V-35）
●30分／3296円（税込）

マージャンギャルズグラフィティ VOL.3 恒例!?



もはや誰にも止める事ができないまーじゃんビデオ、これでもかの第3弾だぁっ。今回は全国のお兄ちゃんに捧げるHOMEDATA（ほめだたぢゃなあい!!ほーむでーただ）特集。放浪記「掟」、鹿鳴館をはじめギブアップ5秒前や個人授業なぞ最近のリアル路線も収録して、12月21日に発売だっ!!　予約受け付けも開始だっ!!　淳子は俺だけのものだあああ――（ダメだ…）

■マージャンギャルズグラフィティ VOL3（V-36）
●30分／2884円（税込）
●12月21日発売※









目標は「おもしろかったコーナー」1位!!
読者サービス部つーしん

いよいよ80年代も残すところーヶ月。というわけで（強引…）年末サービス部お歳暮フェアを開催してしまおー!!と考えたわけなのだ。ブツは89年度ゲーメスト読者サービス部賞の栄冠に輝く「SETAスペシャル」。12月20日までにお申し込み頂いた方全員に、・・・豆本の上巻をつけてしまおーというのだ。こいつももはや最後の品。これはもう、使命だっ!!　来たるべき〝下巻〟の為にも!!



■SETAスペシャル（V-31）
●29分／3914円（税込）※
★12／20までに申し込まれた分にはもれなく「PIII豆本・上巻」がつきます。

まさに通販の王道!!



■ゲーメストバインダー
●1冊800円。送料は1冊360円。2～4冊730円、それ以上は880円となります。

いいかい、私の言う事には掛け値がないよ。

こいつは使えます。今まで部屋にちらばっていたゲーメストがサクサクっと収納され、本棚に収まってしまうこの感動。私は通販人生のすべてを賭けてここに誓います。「こいつは買いだ!!」と…。一冊に一年分保管できるので、まとめて買っておくのがヨイでしょう。

ではまた来月、80年代最後のカウントダウンで会いましょう。

人間なんてウラララ…

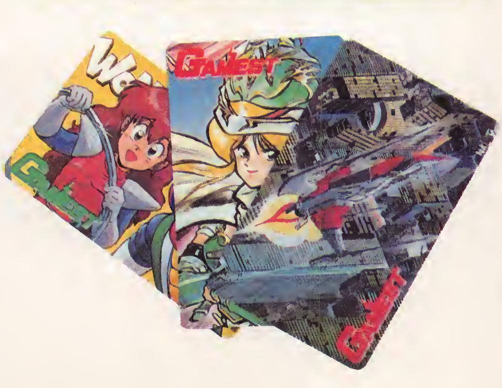


■雑君保父テレカ（ZT-1）
1枚千円（送料込）

現代に生きる我々の人間存在に疑問を投げかけ続ける雑君保父。全国誌上で見込みで「免許をとった」と書かれながら学科で仮免止まりとなってしまった彼の後ろ姿は、冬。人生のワビサビに包まれ切ったこんな彼を理解してくれる人が現れるのはいつの日か。（女の子希望）

きっと幸せになれる

今年をこのままで終わらせたくない！　なにか、なにか、俺が生きていたというあかしが欲しいんだ!!　明石焼と言えばダシにつかったタコ焼きだが、そうじゃなくて!!　そんなあなたにゲーメストオリジナルテレカセット。見つめていれば、ほら、疲れ切った心にやわらかな暖かさが…。限定生産ならば売り切れるのが世の定め。善は急げ!!



■オリジナルテレカセット2（T-2）
3枚1組　3千円（送料込）

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5	－	9	8	4	2	0

金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

料金: 払込み ／ 特殊 円

備考

払込人住所氏名
※（郵便番号）〔お忘れなく〕
（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕
（おところ）〔フリガナ〕
（お電話）〔　－　－　〕

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5	－	9	8	4	2	0

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

ゲームビデオ

■マージャンギャルズグラフティ1（V-30）



ニチブツのももこ組、殺人事件をはじめとして、麻雀学園、クリニック、まーじゃんヒストリーなど。うーん満パイ。これで「ドキドキしなきゃ君おかしいよ!!」
●30分／2884円（税込み）

■マージャンギャルグラフィティ2（V-33）※



目玉はなんつってもPII＆PIIIでしょう。しょう子の必殺オープンリーチ一発ツモドラドラ攻撃は必見！ 他に美女っ子学園、テレフォン麻雀、カメラ小僧を収録。
●30分／2884円（税込）

■カプコン・ゲームシンドローム（V-27）



パワー爆発のカプコン3作品ー大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。ゲームの未来を感じさせるこの1本、でっかい画面でおすすめなのだっ。
●90分／9476円

■源平討魔伝（V-15）



これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分／3667円（税込）

■パワードリフト（V-18）



ほとんどのチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。
●30分／3667円（税込）

■ギャラクシーフォース（V-13）



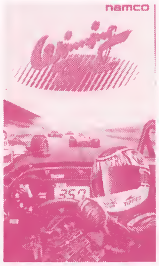
最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説。
●30分／3667円（税込）

■アフターバーナー（V-1）



体感ゲームの中でも特に人気のたかいアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。
プレイヤー／YAM
●20分／3378円（税込）

■ウイニングラン（V-32）



さすがにウイニングラン。発売1ヵ月足らずで売上ベストテンに迫ろうという勢い。出足がすばらしい。ファンのもうひとおしで売上上位にあがることは確実。成長株。
●30分／3296円（税込み）

■SEGAバイクスペシャル（V-2）



スーパーハングオン、エンデューローレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。
●20分／3378円（税込）

■SEGAスーパーゲーム6（V-3）



アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。
プレイヤー／SPREAMIS OL／REI
●60分／9476円（税込）

■沙羅曼蛇（V-4）



すばやい大和氏の手さばきと解説もさる事ながら、ビデオ処理によってゲーセンものよりはるかに奥行きをました画面に注目！これが撃ちかえしだ!!
●20分／3378円（税込）

■A-JAX（V-5）



コナミックなのりまくりサウンドにのって、海で、空で、宇宙で激しいバトルが展開されるこのゲームは、はまった人も多いんじゃないかな。
●20分／3378円（税込）

■R-TYPE（V-6）



もはや名作といっていい正統派シューティング。ビデオもまさに攻略ビデオの手本のようなぜんじ師匠快心の仕上がりになっている。収録は2周目なので攻撃がはんぱじゃないぞ！
●20分／3378円（税込）

■STREET FIGHTER（V-7）



ほとばしる熱気、とびちる汗！あの興奮をもう一度！というわけでストリートファイターの楽しさをまるごと再現しようという1本。
●20分／3378円（税込）

■魔界村（V-8）



これは懐かしい。大魔界村の前作だけれども、その展開とグラフィックは年月を経た今でも色あせることがない。ぜんじ師匠による2周目のプレイを収録。オマケのNG集が笑えるぞーっ！
●20分／3378円（税込）

■グラディウスII〜GOFERの野望（V-9）



88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。
●25分／3378円（税込）

■コナミシューティング・ベスト（V-10）



かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。
●60分／9476円（税込）

■ニンジャウォーリアーズ（V-11）



世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今蘇る。映画顔負けのエンディングの感動を、今だに味わっていない人にはゼヒ見てほしい!!
●20分／3378円（税込）

■レインボーアイランド（V-12）



女の子にも人気のあったレインボーアイランドを、幻のダライアス面やバブルボブル面まで収録、すべてのシークレットルームに加えて、1億点への解決法も入っている…。
●20分／3378円（税込）

■SEGA体感SPECIAL（V-14）



●60分／9476円（税込）

■パワードリフト＆メガドライブ（V-19）



●60分／7540円（税込）

■サンダークロス（V-20）



●30分／3667円（税込）

■悪魔城ドラキュラ（V-21）



●30分／3667円（税込）

■コナミ・ベストセレクション（V-22）



●90分／9476円（税込）

■大魔界村（V-26）



●30分／3667円（税込）

■究極タイガー（V-28）



●45分／3605円（税込）

■タイトースーパーシューティング（V-29）



●90分／9476円（税込）

※印はVHSのみ

レーザーディスク

■L-1 アフターバーナー
■L-2 スーパーハングオン
セガ体感スペシャル
各90分／6603円
■L-3 LDシングル
R-TYPE
■L-4 ギャラクシーフォース
■L-5 アウトラン
各30分／2431円

レーザーディスク



■L-10 カプコンゲームシンドローム
83分／7519円
■L-11 タイトースーパーシューティング
87分／7519円
■L-12 マージャンギャルズグラフィティ電脳美少女図鑑ベストコレクションNo.1
60分／4944円

バイオの今月のイチ押し



ターボアウトラン・モナコGP

どうも、バイオです。今回のビデオ録りでは、ターボアウトランのマニュアルの方をプレイしています。

ビデオ録りは、まず最初にずるさんのプレイするモナコGPを録りました。そして収録が終わったらそのままずるさんは旅行にいってしまったのでありました…。

次にターボアウトランを録ったのですが、始めた時はもう午後6時を過ぎていて、オートマのぜんじさんと共にあせりながらプレイしました…が、なぜか3面でコケまくり何回やってもノーミスで抜ける事が出来ず、おかしいなあと思っている内に時間だけが過ぎていきました。

これはいかんと思ったのでしょうか、ここでいつも取材などでお世話になっているセガの長谷川さんに「ちょっと休んで食事にしましょうか。」という声がかかり一休みすると、後はトントン拍子に進み、無事に収録する事が出来ました。（現金な奴だ！）

●スーパーモナコGP／ターボアウトラン（V-34）
●60分／4944円（税込）※

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。バインダー以外については、送料・手数料は当社負担となります。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご諒承ください。

テクナート大冬休みセール

◎あのテクナートがあなたに贈るゲーム基板大バーゲン!!
◎数量限定、早い者勝ちどす!!

☆グラディウスII	¥50,000	☆飛翔鮫	¥20,000
☆銀河任侠伝	¥15,000	☆ドルアーガの塔	¥18,000
☆妖魔忍法帖	¥15,000	☆ファイネストアワーロム	¥30,000
☆フラッシュポイント	¥60,000	☆ダブルドラゴン	¥20,000
☆ドカベン	¥25,000	☆ヘビーユニット	¥25,000
☆リングの王者	¥25,000	☆魔魁伝説	¥15,000
☆リアル麻雀	¥3,000	☆Gメン'89	¥15,000
☆麻雀鹿鳴館	¥10,000	☆宇宙より愛をこめて	¥30,000
☆大霊界	¥20,000	☆カメラ小僧	¥15,000
☆美女っ子学園	¥5,000	☆放浪記外伝	¥5,000
☆お雀子館	¥5,000	☆麻雀狂時代	¥5,000

その他店頭でも続々発表中、お電話でもお気軽に!!

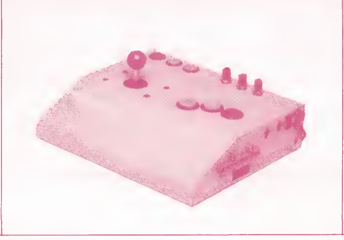
◎期間中12/10〜1/8に１万円以上お買上げの方には、ゲームグッズをもれなくプレゼント。さらに店頭でお買い上げの方にはスピードくじ、通販の方には、抽選で豪華景品が当ります!!

1等	18インチ高画質モニター	5名
2等	QC−1	10名
3等	テクナート1万円割引券	30名
4等	ゲームグッズ	100名

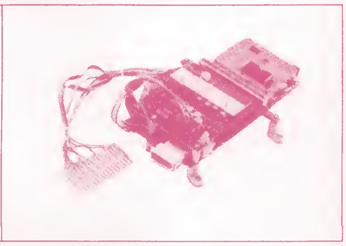
今年の冬休みはテクナートへ直行だ!!

ゲームに金縛り!!









コントロールBOX（ニュータイプ）

さらにバージョンアップしました！
すべてのトリガーボタンに連射機能をプラスさらに、RGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま!!

Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
Bタイプ：RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥37,000

QC−1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。１ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800（21ピンケーブル付き）

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000

FCマスター

ファミコンを完全RGB化！　超鮮明画面が実現しました。KIC045DXに接続してプレイできます。¥19,800（キット）¥24,800（完成品）。その他PCエンジンやメガドライブのパワーアンプ付きRGB改造も承ります。

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
年中無休
※類似品にご注意ください。

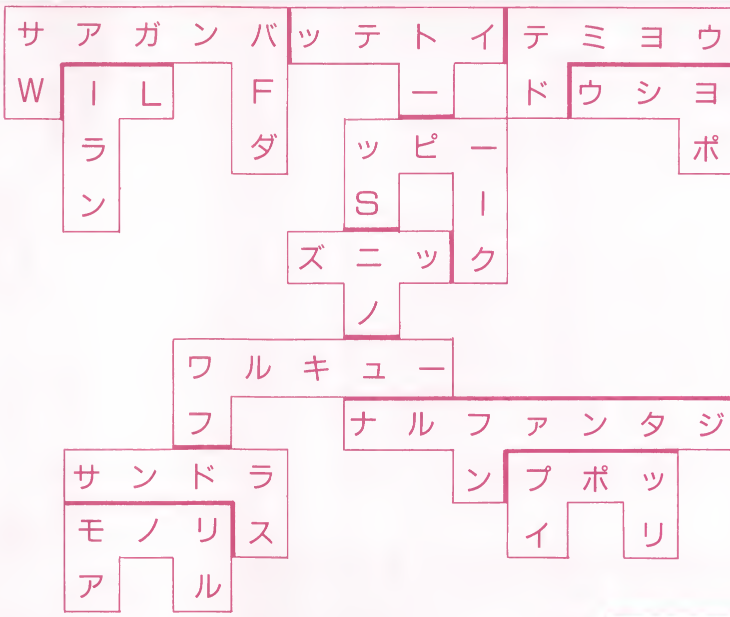
中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、62円切手３枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

「クォースPLUS」パズル

出題　APAPA

さて君はもうクォースをプレイしたかな。なかなかいいゲームだと思うぞ。ということで、今回はクォースを題材にパズルを作ってみた。



解き方

原則的にはクォースをやってくれれば良い。

つまり、例1のように、下から1ブロックを撃ち上げて、長方形（含む正方形）が出来たらその長方形全体が消せるわけだ。

当然、例2のように、まとめ消しも可能だ。

ただし、普通のクォースと違うのは、撃ち上げるブロックや、フィールドのブロックに文字が入っていることだ。撃ち上げるブロックは、順番も決まっているぞ。

さてそれで、何がどうなるのかと言うと、クォースをやって、38個のブロックを撃ち終わるまでに、一度に消えたブロックの中の文字が、左から右へと横に読んでゲーム名になることがある。

そこで、解答は①出てきたゲーム名全て、②その数、の2つとする。

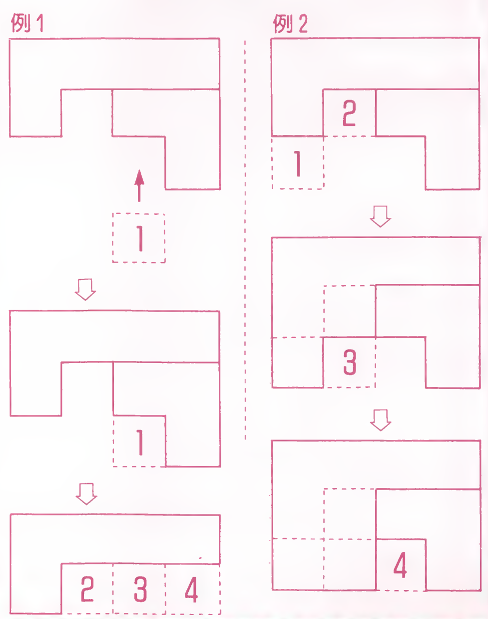
ゲーム名をたくさんつくれた人から正解にするけど、もちろん無駄になる文字もあるぞ。

答が分かったら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」宛に送ってくれ。

しめきりは、今月から早くなって12月20日必着。正解者の中から5名を選んで、期待の高まる「豪華な粗品」を送ります。

それから恒例のパズルの難易度を、5段階評価で聞かせてくれ。5段階は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージー。今回はどうかな？

1	プ	11	ッ	21	エ	31	C
2	カ	12	イ	22	ビ	32	ト
3	ラ	13	ン	23	ン	33	N
4	サ	14	ト	24	D	34	カ
5	ト	15	イ	25	マ	35	ク
6	リ	16	テ	26	ン	36	ベ
7	ゲ	17	ス	27	レ	37	ス
8	グ	18	ア	28	ッ	38	オ
9	ガ	19	オ	29	シ		
10	ド	20	サ	30	A		



数字の順にブロックを撃ち上げると長方形になり、消える。

11月号当選者発表

11月号のパズルは、驚いたことに葉書がめちゃくちゃ少なかった。

なんと正解者が18人。いったいみんな、どーしちゃったの？

難易度アンケートの結果は、ほとんどイージーからベリーイージーでした。

解答は、ゾーンがA–C–E–I–M–R–Wで、ラストゾーンの問題「イメージファイトのパーツの数」は9種類でした。

当選者

PN　どらごんちゃん（大阪府）
PN　聖姫君（島根県）
PN　ATSぱっくん（島根県）
浜村　泰君（岡山県）
長岡　政喜君（福岡県）

以上の5名です。おめでとー。

（APAPA）

水谷　潤の ゲームデザイナー入門 11



ゲームをつくりたい人に――
これだけは知っておきたい基礎知識（その4）

さて、今回は実際にゲーム開発がどの様な手順で進められているのか!?を一般的なかたちでとらえてみたいと思います。大よその開発は、この様な流れで動いていると思って差し支えありません。

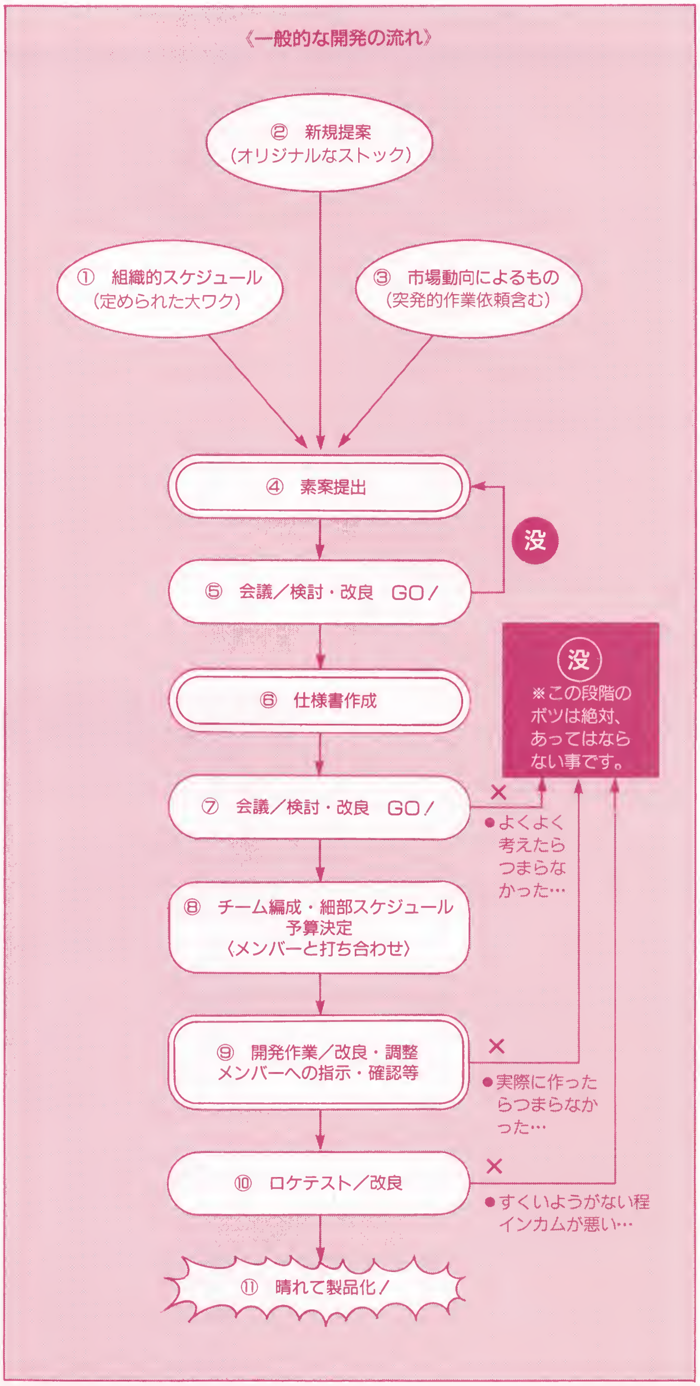
開発はこうして進行する

まずは図を見て下さい。これがゲームメーカーの一般的な開発進行の流れを図表化したものです。

それでは図に沿ったかたちで、順番に説明をしていきます。

①番の「組織的スケジュール」は企業としての長期的展望や構想戦略といったものの他、1～2年単位での短期的開発スケジュールも指します。いつ頃、どの様なジャンルの製品をいくつ位作らなければいけないかとか、その為には何人がいつから始めて、いつ迄に完成させなければいけないか、予算の問題はどうなのか？ 等々がこの短期的開発スケジュールにあたります。（主に上司が決定）

②番の「新規提案」は文字どう



り、今までにない発想で、こんな新しい遊びはどうか、と自から提案する事を指します。この様なアイデアのストックがあらかじめ提示されている場合は、柔軟に①番のスケジュールに組み込まれていったりもします。

③番の「市場動向」は、今プレイヤーは何を考え、何を求めているのかとか、どんなものが流行しているのか、といったリサーチを意味します。「今、巷では、このゲームがはやっているから同じ様なものを作れ」という注文が①番のスケジュールと無関係に、急に「飛び込み」の仕事として入ってくる事がよくあります。(いい、悪いは別として。)

さて、①番の基本的スケジュールを軸に、②番の個人的オリジナリティー、③番の市場動向を加味した、いわゆる素案作り(④)がここでスタートします。個人個人がばらばらに、それぞれのアイデアを練る事もありますし、共通のテーマで数人が競い合うといった事もある様です。また、場合によっては複数の人がいっしょに協力して素案を作り上げる事もあります。(基本的には個人個人が独自に発案する事が普通。)

ここでいう「素案」とは、「ゲーム内容の概略説明(ルール・目的・画面図・クリア法・操作系・ゲームオーバーの条件・テクニック・その他)を数枚の用紙(3～4枚)に単純明解な形で凝縮した書類」を意味します。

さらに、(これが一番大事なのですが)「セールスポイント」をはっきりこの書式内に書き込んでおく事が大切です。このセールスポイントは、「ゲームとしての新鮮味や市場性等」を他の人にアピールする部分ですから、まず書類の書き出しにもってくるといいでしょう。

とにかく、他人が見て「面白そう!」と思ってもらえる様、図解やイラストをふんだんに使って、きれいで見やすい書類を作りたいものです。絵が描けない人は、コピーの切りばりでもかまいません。字に自信の無い人はワープロなどを多用して下さい。

この素案の段階で、おおよそこれでいけるかどうかの判断が(見る目のある人なら)つくはずです。他の人達の評価をもらったり、会議(⑤)の場をもうけて、「改良したり没にしたり」がこの段階で行われます。素案を進めるかどうかの判断は、上司や他の人達の意見をもとに総合的に決定が下されるのが普通です。

さて、この素案でいこう!という判断が下されると、次に細部の内容をまとめる作業に入らねばなりません。いわゆる「仕様書」(⑥)作りのスタートです! 当然、細部は素案作りの段階で、すでに頭にある状態でなければなりません。ここではそれを具体的に細かく書いていけばよいのです。

細部のつじつまがあわなかったり、予期してなかった問題が生じたりしては大変ですから、あらかじめ、素案の時に完璧に矛盾点をつぶしておいて下さい。

仕様書は重箱のスミをつつく様に(プログラマーにわかり易く)書く為、その書類の厚みは普通、数センチにも及びます。机の上に置くと、バサッとか、ドサッと音がする事もあります。

この仕様書をもとに最終的な判断が会議等で下されます。⑦GOサインが出たら、チーム編成⑧がなされます。(個人の予定に希望を加味した型で各セクションからメンバーが集められる。)

ゲームデザイナーはアイデアを考えるだけでなく、各セクションの人達をまとめていく監督としての役割も果たさねばなりません。従って会議の席をもうけ、各セクションの人に仕様を説明する事はもちろん、その後もコミュニケーションを密接にとり、作業の進行具合の確認等をとる必要があるのです。この時期、開発予算が細かく決定します。

さて、いよいよ開発(⑨)のスタートです。普通で6ヵ月、長くて1年(中には4～6年もかけるメーカーもありますが、これは長過ぎる例だと思います。)各セクションへの指示や確認、参考意見をとっての改良、修正、難度その他の微調整を経て、ほぼがっちりソフトが組み上がると、あらかじめ予定されていた期日にロケテストが行われます。(⑩)

ここで、客層や反応、プレイ時間、インカム等を調べ、最終的ツメへの足がかりとします。また、ここで出たインカムの結果等は生産台数を決定する要素として重視されているのが現状の様です。

こうしたロケテストを1回～数回経て、晴れてゲームセンターに正式にゲーム機が出荷される(⑪)訳です。

最終的に、各セクションの仕様書をまとめたものを資料化し、(電話帳数冊分なんて事も!)反省点があれば次回作にこれを生かす様努めたいものです。

だいたいの概略をお伝えしましたが、ゲーム開発の仕事はなる程こんな感じなのか! と少しでも理解が深まったなら幸いです。

ヒットチェックの問題

コンピュータと人間の
認識のズレの関係

図1



●目はまだ「当った」と感じてない。
(実際は当っているのだが…)

図2



●ようやく遅れて当ったと感じる!
(ソフトに「当った」と判定させる)

敵や障害等にぶつかったかどうかなどという、OBJ同志(又はOBJとSCN間等)のソフト上の「当り判定」――これを一般に「ヒットチェック」と読んでいます。このヒットチェックの幅――《どこまで触れたら当ったとするかの幅》は、当然プレイヤーの目には映らず、たいがい「勘」で処理されています。

実際には、OBJやキャラクターのサイズとは別に、それぞれヒットチェック幅をデータとして持っており、このデータをもとに「今当ったかどうか⁉」をコンピュータのソフトが判定してる訳です。(ハード的にヒットチェックをする特殊なハードもあります。)

見た目にも「敵にまだぶつかってないのに、自機が爆発した!」と怒ってみたり、逆に「大ボスに少々、くい込んだのに助かったョ!」とホッとした経験は皆さんもおありでしょう。

この事からも一般に、「ヒットチェック幅は必ずしも見た目の大きさどうりに設定されている訳ではない」という事がわかるはずです。

この幅はOBJ(又はキャラ)の中心から縦に何ドット、横に何ドットという四角形単位でのデータで決められる事が多い様です。(中には人なら人の型のまま、見えたとうりにドット単位の処理をしている場合がありますが、特殊な場合を除いて、これはあまりお勧め出来ません。)

では何故、見た目と違う幅を設定してやる必要があるのでしょうか?

これも、実は心理学的な問題が大きくからんで来ているからなのです。図1を見て下さい。

Aという物体と、Bという物体が「割と早めに」移動しており、図の様に一点でぶつかった!という一瞬の図が図1という訳です。

しかし、人間の目は意外といいかげんで、この瞬間より多少遅れて「当った!」と認識出来ます。(図2参)周囲に他の物体、事象が多く認識度が低下するのも一因でしょう。又、ABの相対的スピードがより高ければ、それだけ一瞬の認識は「にぶる」はずです。よって、そのあいまいさをカバーする為にも敵のヒット幅は「狭く」、自分の「弾丸」等のヒットは「広く」する訳です。(こうする事で、プレイヤーの納得感を強調し、「人間のあいまいな判断能力」を充分カバーする事が出来る訳です。)

とにかく、全てプレイヤーサイドに立ってこれらの処理を考えるとうまくいくと思います。格闘型のゲームなら、主人公のOBJのヒット幅は、「攻撃用ヒット幅を広めに、逆にダメージを受ける幅を狭めにとる」といった感じでしょうか。(同一OBJに幾つもの条件別当り判定を行う事もこの様にあり得るのです。)

「当りがデカイ!」と文句が出てくる様なゲームは、ここら辺が練られていないゲームと言えます。

はあもう大変なこっちゃ!?

はねたまご X情報

―読者様のレターも殺到！(ウソ)―

―スタジオB－TYPEより愛をこめて♥

プロの苦労がしのばれますね

☆最近、けっこう『はねたまご』コーナーが盛り上がってますね。今度から、『はねたまご速報』みたいな感じで、来た作品について寸評を加えていってほしいですね。そうすると、こっちもやりがいがあるってもんです。

でも、こうしてゲームのアイデアを実際に考えてみると、けっこうつらいものがありますね。

普段は「何だこのゲーム、クソゲーだ」とかよく言ってますけど、いざ自分がゲームをデザインするほうになってみると、何か目新しいものをと考えてもなかなか考え付かないし、ふとした思い付きとかあっても、それをどうやってゲームにするのか。普段『理想のゲーム云々』を語ってきても、いざゲーム化しろと言われるとなかなか出来ないものですね。本職のゲームデザイナーさんの苦労がうかがえます。

…でも、こんなのって僕だけでしょうかね？　やっぱり結構長い間ゲームをやってきているから、どうしても〝ゲーム観〟ってものが固定されちゃうんですよね。うーん、これじゃあ、将来ゲームデザイナーになって有名になって遠藤雅信さんや堀井雄二さんと対談するという夢はどうなるんだ？

また、自分のアイデアを形にする、デザイン書を書くというのが結構難しい。よりわかりやすく、より見やすく、より自分のアイデアが伝わるようにと四苦八苦して、大きい茶封筒にいれて送った後で「あーそうだ、あそこはああすればいいんだ！」と真夜中につい叫んで親にヒンシュクをかったあげく、評が「もっと練る必要がある」だったりすると、もう授業もまるで手につかなくなり、当然テストは赤点の嵐、ひいては留年、ついには退学へ…おっと、これは冗談です。

でも、ゲームデザイナーの方は社員である以上、次々にゲームを出し続けなければいけないわけで、これ以上にガッディムなことになるでしょう。

とにかく、この『はねたまご』のコーナーで、ゲームデザイナーがそんなに甘い職業でないことを身を持って知った私。これからはクソゲーをみても安易にバカにしたりせず、冷静にゲームのウリやポイントをアラ探ししてみようと思います。

てなわけで、ゲームデザインの厳しさを教えてくれた『はねたまご』のコーナーと、ゲーメスト編集部の皆さんに感謝／　そして、僕達のようなゲームデザイナーの卵に、羽を生やしてくれた橋本仁氏に感謝。

（北海道　XAQ〝ガンバレ落合打点王〟山田君）

★お手紙どうもありがとう。これだけのしっかりとした考え方を持っているのはスゴイよね。まさに山田君の言う通りだ。

しかも、さらにそのアイデアを基にして実際にゲームを作るとなれば、ドット絵を描く人間、音楽を作る人間、そしてそれらをプログラムする人間が必要で、考えただけで気の遠くなるよーな作業量が待っている。

とにかく、ゲームを作るって事は大変な事なのだ。ゲーメストも、X6(ベケロク)でゲームを作る事になって、それを身を持って実感している今日この頃なのだ。

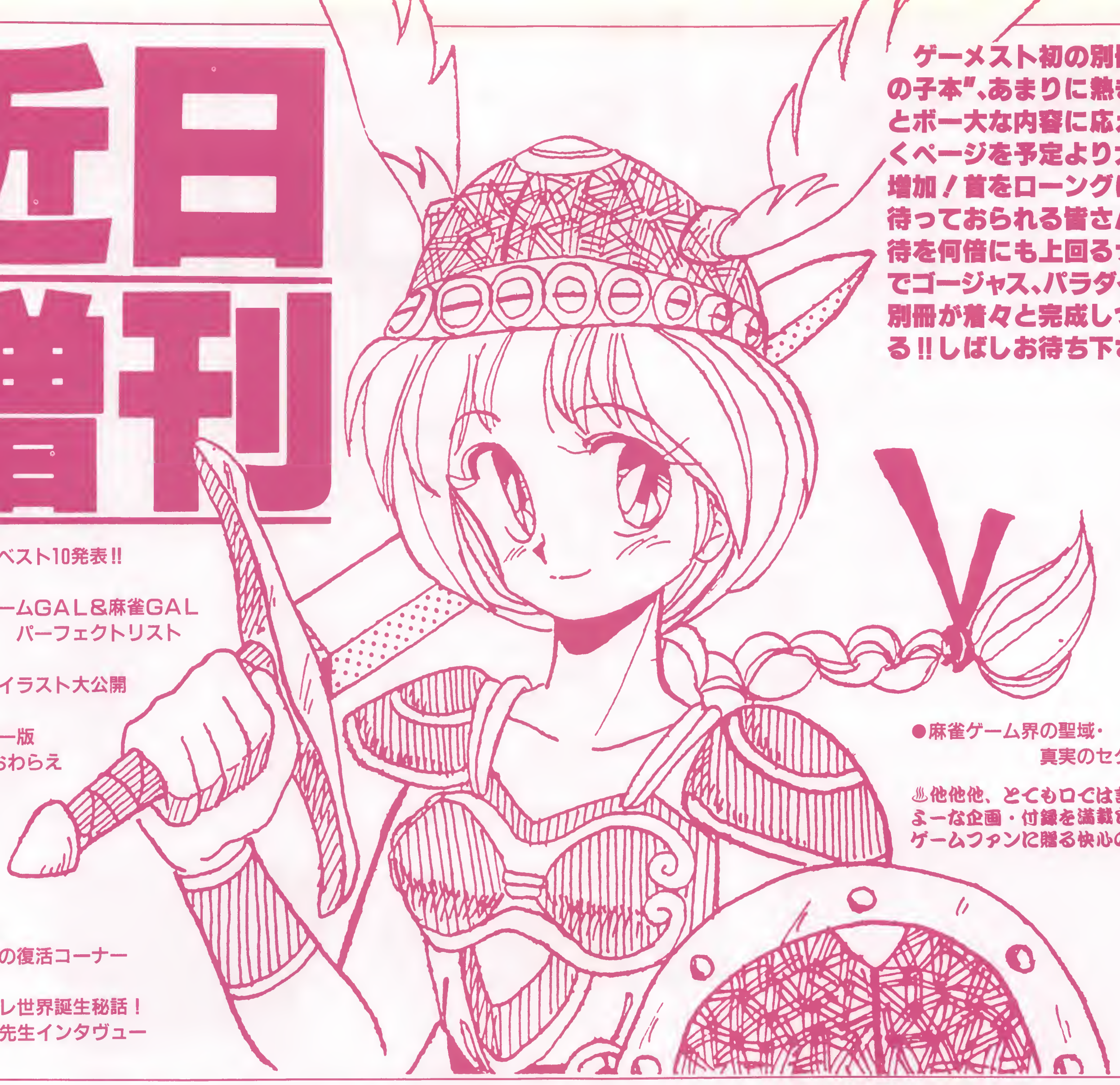
もっか、プログラマーはX6のアセンブラーの特訓中、といったところ。とにかく0からの出発なのだ。みんな応援してね。

さて来月は、「ゲームデザイナーの心得」の予定です。これを読めば君もゲームデザイナーになれる!!かもしれない。（要は本人の努力なんだよね。）

（B－TYPEの牢名主・GOD）

近日増刊

ゲーメスト初の別冊"女の子本"、あまりに熱き期待とボー大な内容に応えるべくページを予定より大幅に増加！首をローングにして待っておられる皆さんの期待を何倍にも上回るナイスでゴージャス、パラダイスな別冊が着々と完成しつつある!!しばしお待ち下さい!!



- ●歴代GALベスト10発表!!
- ●全ビデオゲームGAL＆麻雀GAL パーフェクトリスト
- ●読者カラーイラスト大公開
- ●禁断！カラー版 ゲーセンおわらえ
- ●㋘没ハガキ 執念の復活コーナー
- ●ワルキューレ世界誕生秘話！ 富士 宏先生インタヴュー
- ●麻雀ゲーム界の聖域・ 真実のセタに迫る

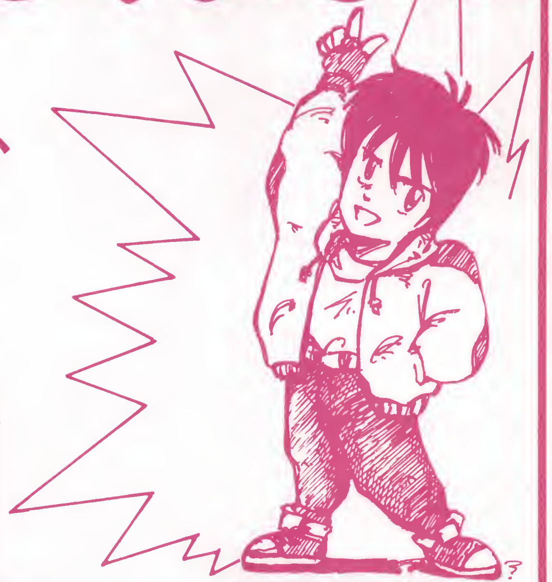
♨他他他、とても口では言えないよーな企画・付録を満載して全国ゲームファンに贈る快心の一冊!!

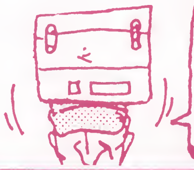
Illustration by : Jun-ichiro Yamanaka (Osaka)

急募 女の子増刊DOHJIN名場面コーナーで紹介する同人誌を超緊急募集中!!アーケードの女の子を扱っている頁があれば、製作時期の新旧や在庫の有無を問わず!!女の子onlyの本でなくても可。誌上でドーンと内容紹介するので急いで増刊係まで送ってくれたまえっ!!〆切は12/10。よろしくっ!!

行かずにおれない

●近くの店にまだ入ってないゲーム、なくなってしまったゲーム。ここに来れば会えるかもしれない！"通"の選んだ150台が君を待っている。



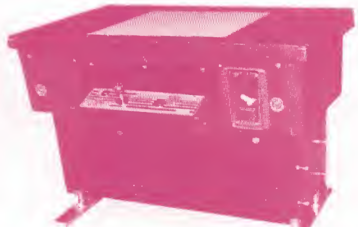


輸出もしてます

パチンコ　補給装置
パチスロ　その他用品



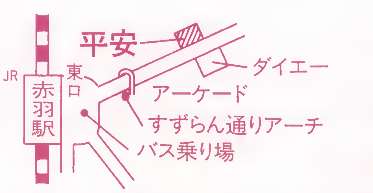
テーブルTVゲーム機
格安販売！



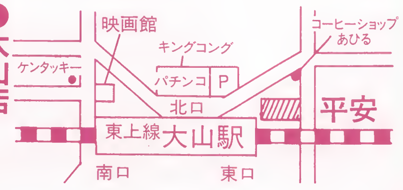
●14インチ 15,000円より
●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは62円切手２枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。

●赤羽店



●大山店

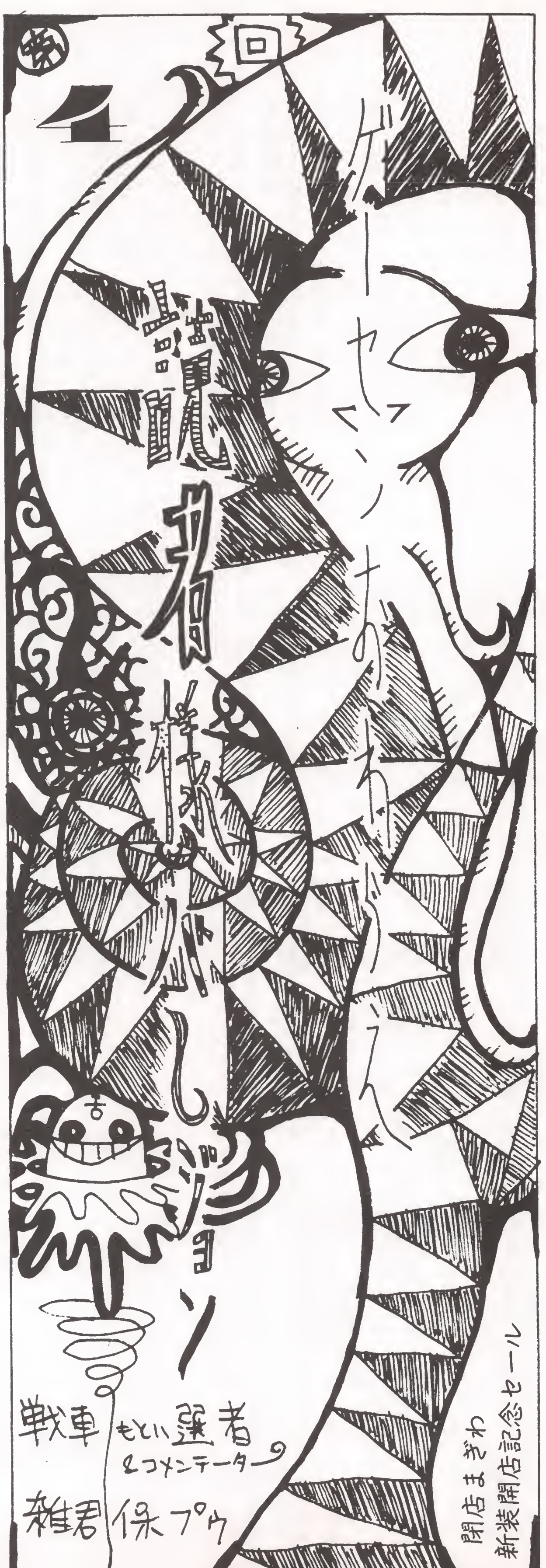


ひとあじちがうゲームセンター…ただものではないよ

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2－9－2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

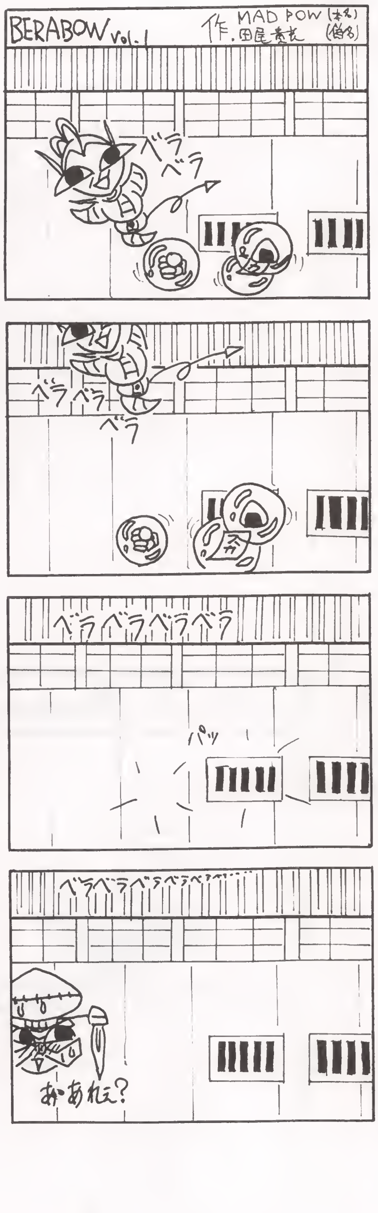
■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18－9
☎03(962)4745

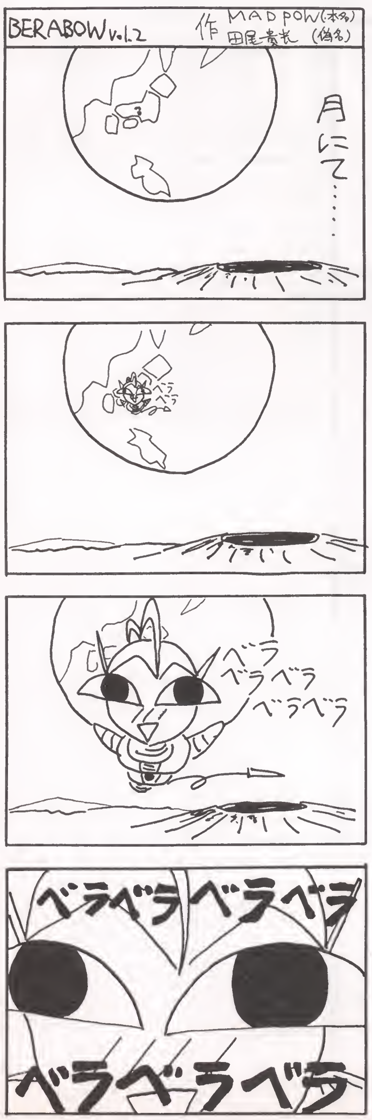


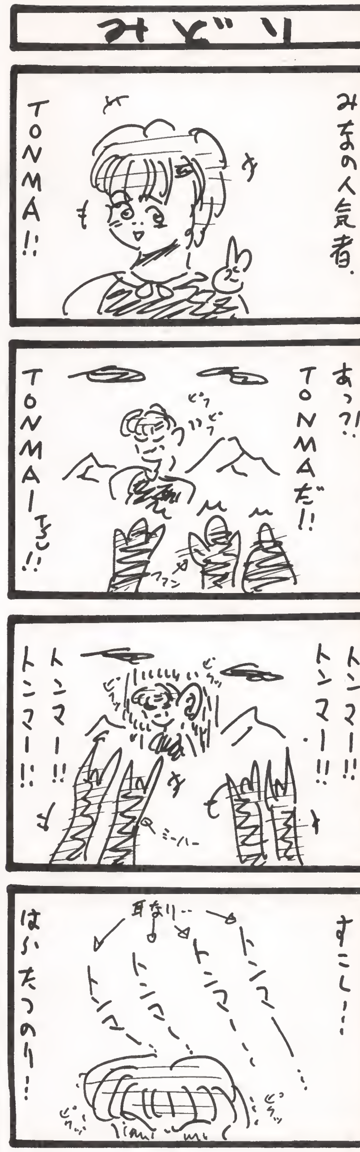
●まあ実際のところ新しい読者でこのコーナー初めてみる人もいるかもね。今回は年末特別相変わらず投稿少ないぞ記念で連作特集だ。
今まで数の都合で載せられなかった、二本で一つのオチになってるよ——な4コマをいくつか紹介しよう。又、後半には同じ題材で描いてる4コマを集めてみた。古いのを引っぱり出してきたのもあるのでネタに古いのがあるかもしんないけどカンベンね。

▶北海道　MADPOW君▼

●や——ど——も毎月恒例読者様バージョンの始まりだよ。　おや？何か異存がおあり？毎月こっそり載ってたんだよ、実は。10月号ではハイスコアの2ページ目、12月号では目次の隅。11月号では意表をついてミッキーの広告にあぶりだしでひそんでいます。火であぶってみよう。
いやー今の印刷技術はスゴいねぇ。みかんのしるで印刷してくれっていったら、ちゃんとやってくれるんだコレが。あ、信じてないね。ほんとだよ。命賭けてもいい——ぜ、これぜ————ったいホント！（うそ。）







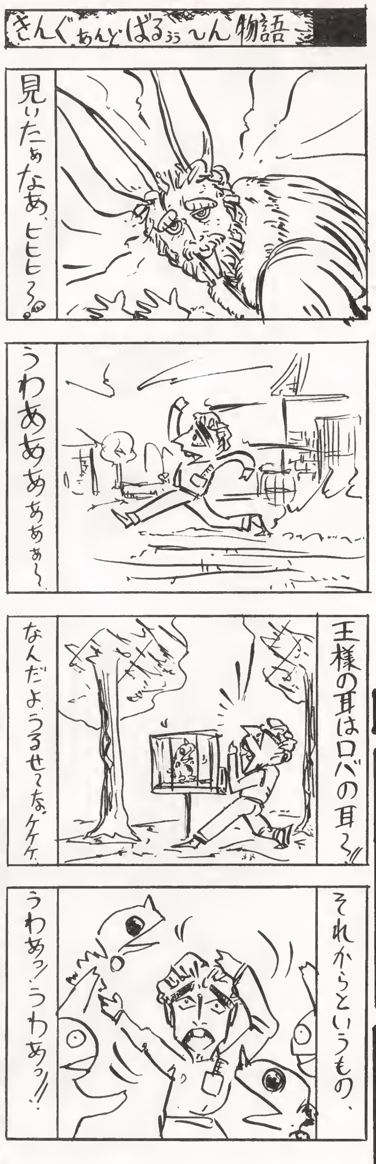
●BLUE君といえば「とってもスウィート」ネタで巷をセッケンしたのも記憶に新しいトコロだ。セッケンといってもタオルにこすりつけて風呂でカニのアワを楽しむのはお湯が濁るのでよくないぞそりゃ石鹼(せっけん)。あーーワタシは科学だったな——おまけが楽しかったから。昆虫標本セットとか骨格模型とかさそりゃ学研。まだやってんのか?息をはきながらノドで声出せば君にもできるぞウヒュヒュヒュヒュ(ケンケン)。と、ボケの基本を展開させつつ次いってみよ——次どーーぞ(いかりや長介風)。



▶石川県　BLUE君◀

●今コレ学校で書いてんだけど、無法地帯です。専門学校って、ドコもこんなもんなのでしょーーか。バーーカ田辺いくらいっても紅茶はやんねーーぞ。いや内輪ネタはキライなんですがオイ渡辺ワタシのペンネームはじゃっきんぴっぽでもげっけんぷっぴでも無いんだカンベンしてくれえ。こんな全国でも20数人しかわかんないネタ、いけないね。ゴメーーーン。

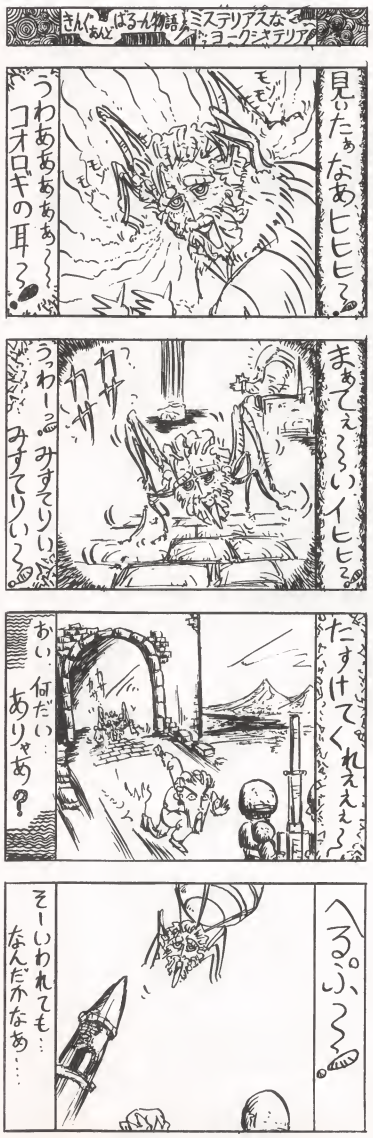
杉森のチェックがマンジュウより怖い今日このごろです。あ、又内輪ネタ書いちゃった。



●そーーいえばカリフォルニア・レーズンのCMの♪ズンズンズンズンズンズン〱て、ドリフの〝ズンドコ節〟に聞こえない?いや、こだわる様だけど、今ドリフの昔の曲聞きたくてしょーーがないの。だれかテープか何か持ってる人、御一報下さい!!(T・J風)↑ごめん怒んないでね。てへへ。さあ次からは後半だ。仲本工事がミョーに生き生きしてる体育の時間もあるよ(ウソ)。エンディングはビバノンロックにのってカトちゃんの余計なお世話4連発だーーーい(ウソ②)。

▶北海道　ちょっぱあ卍君◀

●いかりや長介といえば彼は最近アフリカ行かないねえ。あのシリーズは故川口浩の水曜スペシャルに対抗できる唯一のキャラクター冒険モノだったのに。選手生活30周年記念でタイガー・ジェット・シンと闘ったジャイアント馬場がいる限り、「もう年だから」なんて言い訳は認めないぞ。いいな、いかりや!





◀千葉県　革命交響楽団君

●ワルキューレといえば神の子ですが、かくいうワタシもかって一度神の子扱いされた事がありました。遅刻の多い高校生だったワタシですが、ある日2時間程遅刻して学校に行くと、ど——も皆のワタシを見る目が違う。

不審に思って聞いてみると、何故かワタシが線路に落ちた幼稚園児を勇敢に助けた（それで遅刻した）事になっていた。ま——突き落とした事になってないだけいい——けど（笑）こ——ゆ——ウワサの釈明ってのも結構やっかいだった覚えがあるなあ。

▶大阪府　山三君

●いいかげんこの低年齢読者層切り捨て的ネタは止めた方がいいかとは思ってんだけど、好きなんだもん。しょ——がないよなあ。さて、まずはワルキューレネタ3本。システムをおちょくる革命交響楽団君、勝手に発展させてく山三君と、個性が別れて並べるとなかなか楽しいねとかいってよ——やくまともなキャプション書いたなぁ。前半の3人の立場は？（自問自答）





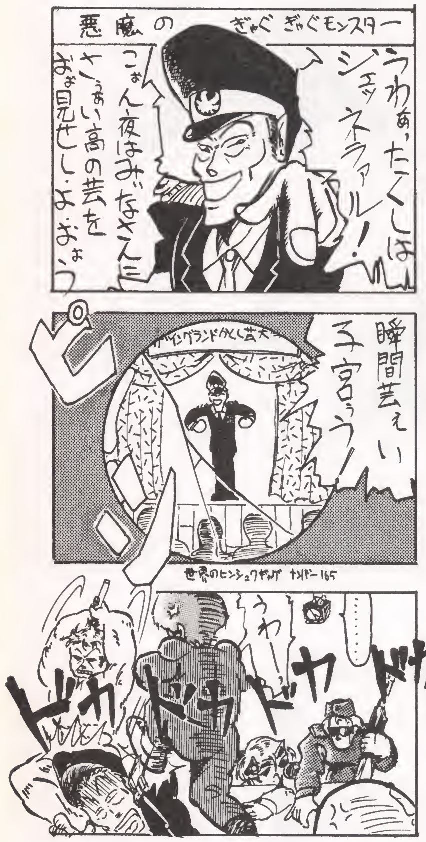
◀大阪府　山三君

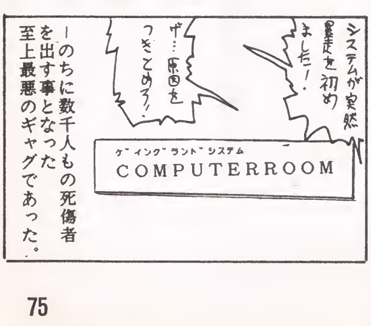
●お次はゲイングランドだ。ところでこんな瞬間芸初めてみたぞ。あとスタンダードなところで「ギョーザ」（耳たぶを重ねる）「子持ちシシャモ」（すそをめくってふくらはぎを見せる）なんかがある。君も覚えて忘年会でフクロにされてみるのはど——だい？あ、も——そんな季節かあ。12月だよな——。12月といえば忘れちゃいけない大イベントがあるぞ。彼女と一緒のクリスマスイブも（つづく）

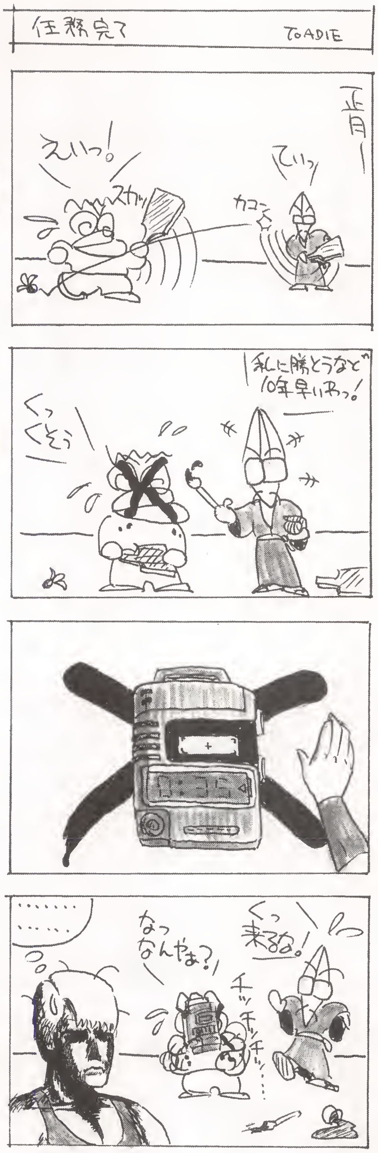
▶千葉県　革命交響楽団君

●まあ皆80％ぐらいは「アイツがそんな事するワケね——よ」ってわかってたみたいだけどね悪かったなオイ。ま——しないだろ——けど。（年齢と性別によるな。）↑オイオイオイ！（良心の叫び）ところでワタシは横浜なので、子供の頃は、中華街で大勢の人が動かしているデカい龍にかまれるとししまいの百倍くらい良い事があると親にいわれてました。

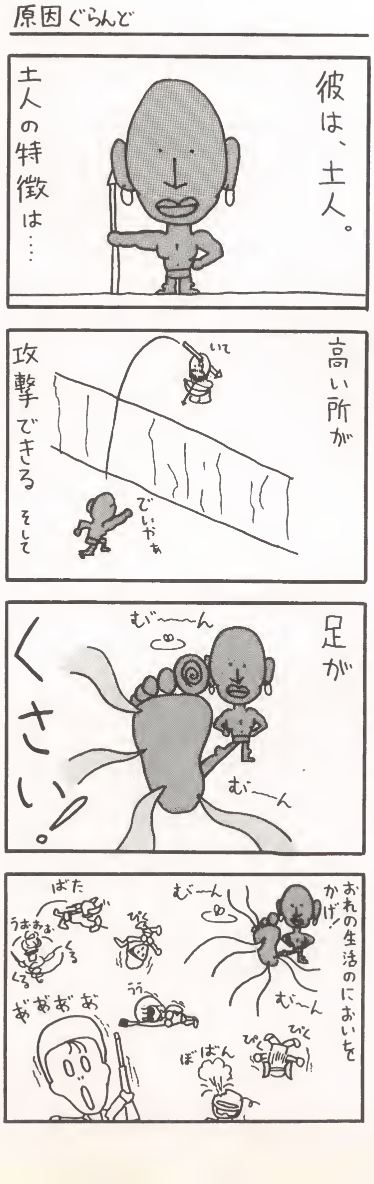
なんてったって大きいもんね——あながちウソじゃないかもしれませんよ。ごめんなさい。ウソです。親を使うよ——になったらおしまいだな（笑）。







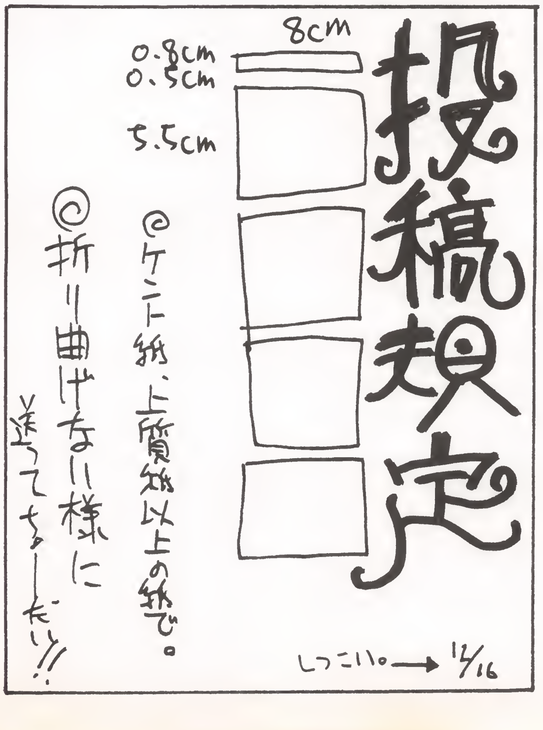
▶兵庫県 TOADIE君
●あ、これゲイングランドじゃね――じゃん。今気づいた。ま――どっちもセガのこまいキャラうろうろゲームとゆー事で許すよーに。(さっきのつづき)大事だろう。気の合う仲間との忘年会も大事だろう。だがしかし、12月16日無くして12月は語れまい。そう、ワタシの大誕生日だあ!! ……そいだけ。
P.S.ワタシの趣味は変わった(あるいはカッコイイ)サスペンダーを集める事です。 ……そいだけ。



◀千葉県 革命交響楽団君
●こんどのはゲイングランドであると共に、次のと合わせて「足がクサイ」とゆ――共通テーマを持っている。それにしてもこれは危ないなあ。鼻、矢印だし。原始人がみてたら怒られるぞ。↑(みてないって。)↑(いや、わからん。世間は広い。)



▶北海道 ちょっぱあ卍君
●だいたいが足でつくったハンバーガーなんて臭くなくても食べたくないぞ。あと食べてみたら死にかけたピクルスに舌の上でひくひく断末魔されるのもやだなあ。それにしても先に古いネタがあるとは言ったけど、こりゃ古すぎだあ。また低年齢読者層を切り捨ててしまったなあ。と、よ――やくキャプションらしいキャプションになったところで(笑)今月は終わり。バパンガバンバンバン歯みがけよ――――(まだこっそりこだわってる。)



新・驚異現象201
BIKKURAMATION

ついに最終回。ここまでこれたのは…
これも皆様のネタのおかげです。
（しかし長い道のりであった）

構成：山河悠理

びっくらめーしょん198
Xマルチプライ
●安全地帯（4面）



弾が背景に当たるか当たらないのかの位置でよい。

（山梨県・ORS－中井君）

㊙死んだ時は装備が出ないのでこの場所を使うしかないのだ。ちなみに、右上の方にも同様の安全地帯があるぞ。

びっくらめーしょん199
Xマルチプライ
●安全地帯（最終面）

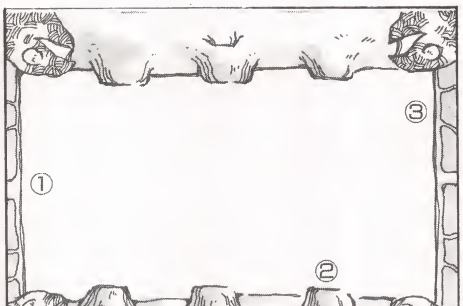


分裂するまで大丈夫。しかし、分裂した後も実は…。

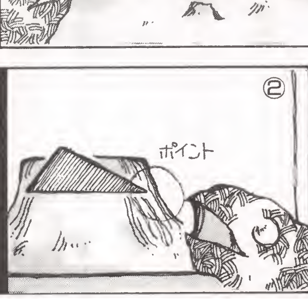
（山梨県・ORS－中井君）

㊙他にも安全地帯があるけど、2周目とハード以上だと通用しないので、ここでは触れません。分裂してからは通用しません。

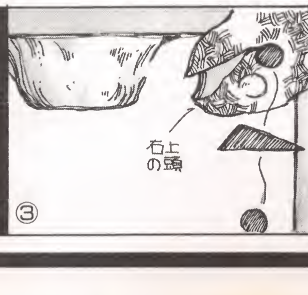
びっくらめーしょん197
Xマルチプライ
●安全地帯（3面）



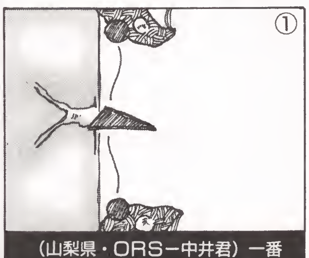
㊙一番多くある3面の安全地帯だ。左側の真ん中が一番ポピュラーだね。もちろん、これ以外にも探せばあるぞ。



（千葉県・DDT君）自機の先と後ろであわせるのがポイント。ボスは自爆待ち。



（福岡県・光和、おやじ軍団2名&番外2名君）こちらもボスは自爆待ちだね。



（山梨県・ORSー中井君）一番ポピュラーな安全地帯。後ろの壁にぶつかる時があるので注意。

びっくらめーしょん200
スーパーマスターズ
●飛田一八技

アプローチで、カップインしたあとボールがカップから外れるが、まれにボールがとんでもない動きをして再びカップインしてしまう。

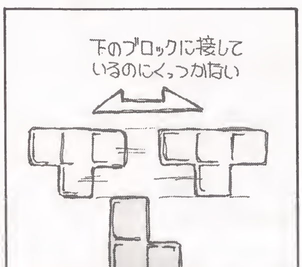
（編集部・石井ぜんじ）

㊙超偶然でないと出ない技。また、超まれにカップに蹴られることもあるぞ。

ちなみに、編集部の人気No.1ゲームなのだ。

びっくらめーしょん201
テトリス
●意味無し技

レベル0で図のようにすると次のブロックがなかなか落ちてこなくなる。



左右の壁にブロックがついたら反対にレバーを入れ…の繰り返し。突然ブロックとブロックがくっつくのであせるぞ。

（千葉県・某氏の友人）

㊙2回やればレベルが上がってしまうのだ。ひまがあれば挑戦してみては。念のため、黄色ではできません。

今月でとりあえず驚異現象201は終りです。でも、1・2カ月の休みをもらって再度復活しますので、お手紙の方もよろしく。

それにしても、結局101番は欠番になってしまった。まあ、たまにはいいかもね。

君の思いは受けとめた

最優秀賞発表

ありがとう！

発表

11月8日、第2回懸賞論文の審査会議が行われました。

審査委員は、コインジャーナルから大迫氏、川又氏の2人、ゲーメストからは石井ぜんじとT・Mの4人。厳正な審査が長時間にわたって行われました。

今回は前回を上回る、178通もの応募があり、内容的にも前回に劣らないものがありました。そこで、まず10段階に評価し、8段階以上のものに絞りました。この時点で、残ったのは約3分の1。

さらに、残ったものを分類分けし、その中から選んで行きました。これは、テーマが偏らないようにするためです。応募要項にもあった通り、6通りに分類しました。

Ⓐゲームセンターへの注文
Ⓑ私とゲーム
Ⓒ最近のゲームへの注文
Ⓓゲームへの魅力
Ⓔ偏見への怒り
Ⓕその他

この6つに分類しましたが、それぞれの分野から2～3ずつ選び、入賞作を決めていきました。

それでは、今回の応募作を見た上での、全体的な印象を述べていきます。

全体的には、プレイヤー同志の間のマナーや、自分達の反省（けじめをつけてゲームで遊ぶなど）が非常に多かったのが特長です。しかし、プレイヤー同志のマナーという点では、マニアへの偏見に満ちている論文が多く感じられました。感覚はわかるものの、プレイヤー同志で争うというのはとて

最優秀賞　盾＆5万円
藤内　真（北海道　20歳）
パワードリフト溺愛物語

一席　3万円
佐藤紀彦（宮城県　18歳）
彼のこと

藤原城嗣（鹿児島県　17歳）
天空の暗殺者

二席　2万円
高野昭太朗（新潟県　13歳）
どうして悪い？ゲームセンター

越智文昭（愛媛県　26歳）
偏見の底にあるもの

三席　1万円
竹島　哲（愛知県　21歳）
業務用ゲームにおける難易度決定論

近藤大輔（北海道　17歳）
必殺！稲妻四段落とし！

佳作　図書券
多根清史（大阪市　22歳）
テトリスシューティング論

大谷　勝（岡山県　20歳）
おもしろさの追求

住友隆彦（埼玉県　18歳）
FINAL MISSION

桜井　学（神奈川県　16歳）
偏見の撤廃を求めて

青木　誠（長野県　17歳）
ピンボーラーからのメッセージ

高嶋涼子（仙台市　13歳）
ゲームの品位

村田浩一（千葉県　24歳）
社会人ゲーマーの奮闘

土橋教一（鹿児島県　15歳）
出張ゲーム

吉原　睦（埼玉県　20歳）
複雑化と簡単さ

最優秀賞

パワードリフト溺愛物語

藤内　真（学生　20歳）

僕はアレルギー体質で小樽のとある病院に入院中の身です。最近になって注目され始めた「食物アレルギー」、牛乳、卵、大豆から米、小麦までにアレルギー反応を起こし、じんま疹から筋肉痛、鬱状態の神経症と様々なアレルギー性の症状があり、主治医の先生から「日本で一番ひどいアレルギー患者の一人」と言われてしまったくらい重症のアレルギー患者でした。（一般にあまり知られていないようですが、食物アレルギーは皮膚、消化器、呼吸器、神経組織と体のあらゆる部分に症状を起こします。）

この病院のアレルギー治療は全国的に知られていて、わざわざ本州から入院する人もいるくらいです。ここで大学を休学してまで治療に専念した僕はかなり症状がよくなり、小樽の町の中を散歩できるようになりました。ゲームが下手だけど大好きな僕は、散歩を兼ねて、よく病院から歩いて40分くらいの距離にあるゲームセンターに遊びに行きました。

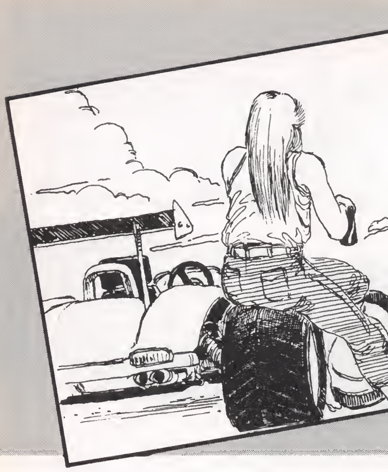
僕の自宅は札幌ですが、小樽のゲームセンターは札幌のそれと比べて女の子が多いなという印象を受けました。そんなある日、ある女の子がパワードリフトのAコースを全面クリアしたのを見ました。へえ、女の子なのにうまいなあ、と感心した僕はそれにつられてパワードリフトをやってみました。ドライブゲームはあまりやらない僕ですが、パワードリフトは気に入りました。画面が綺麗だし、12人の個性的なキャラクターに魅力を感じたからでした。下手な僕はその時まではせいぜい1面クリアが精一杯でした。それでも僕は満足していました。

ところがある日、Bコースを走っていて、まぐれで第4ステージまできてしまいました。僕はこれまでになかった快感、満足感に満たされました。これまでどんなゲームも「全面クリア」などしたことがなく、1面クリアしただけで上できな僕にとって、全過程の5分の4まで来れたことでものすごく感激しました。

それから僕はパワードリフトをやりまくりました。Bコースを主に、たまにEコースにチャレンジしてみるという具合いにです。パワードリフトが店に置かれてから1年たって、僕はパワードリフトにのめり込みました。他のどんなゲームよりも好きになりました。

平成元年の9月。病気が6割程度回復し、これなら退院させても大丈夫だろう、との先生の判断で僕は退院と大学へ復学する準備をしていました。ところが、ちょっとした出来事がもとでひどく精神が滅入ってしまい、退院が延期されてしまいました。復学も延ばされました。

僕の大学（北海道大学）には2年間の教養過程を4年のうちにクリアしないと強制退学という規則がある。もうすでに1年棒に振っている。あと2年で頑張れるだろうか。それに病気はこれ以上よくなるのだろうか。悩みは膨らみ、僕は自分に対する自信を失くしていきました。生きているのが辛い。死にたい。死ぬための理由が欲しい。人に感動されるような死に方をしたい。僕の頭に浮かぶことはこのようなことばかりでした。先生は僕に抗鬱剤をくれたり、「自分でおかしいと思っているのは正常な証拠だ」と言ったり、とにかく



第2回 ゲーム懸賞論文

——たくさんの応募

も視野が狭い気がします。

もう一つの、自分達の反省という主旨の論文は、今ひとつ常識的で、訴えかけるパワー不足というのが感想です。もっと深く考えて、論文に「これが自分の生き方だ」というものを表して欲しかったと思います。

そんな中で、自分の体験を基にしたものや、素直な感情をぶつけてきた論文が非常に際立っていました。

ジャンル別では、Ⓐ、Ⓑといった所は優れた作品が多かったものの、Ⓒ、Ⓔという所が今ひとつ。特にⒸは、ゲームはアイデアがなければいけないということをただ述べているにとどまっている作品が多く、残念でした。

ゲームの内容について語る時でも、一つの視野に捉われず、対立意見を言われてもしっかり反論できる内容でないと、他人の意見の受け売りになってしまいます。

入選作は、いずれも自分の体験の中から得たものをぶつけています。ただ頭で考えただけではなく、本当に深刻に、真剣に考えた上での意見だというのがわかるのです。そのことは、言葉の重みとなって表れます。

今回の最優秀賞を受賞した藤内真君は、ゲームをクリアするのに必要な情熱、気力、根気という、ごくあたりまえのことの重みを強く感じさせてくれます。日常のありふれた所に真実が隠されているのです。

審査を終えて、いち早く最優秀賞のお知らせを藤内君の家に電話でしましたが、彼はまた入院してしまったとのことでいませんでした。そのためコメントをもらうこともできなかったのですが、お母さんが「ありがとうございました。すぐ病院の方へ行って真に伝えます」と、うれしそうに話してくれました。

藤内君、早くよくなって下さい。

また、入選した皆さま、おめでとうございます。これからも、ゲームを応援していって下さい。

(石井ぜんじ)

僕を元気づけようと努力してくれましたが、僕の心は沈んだままでした。「自殺したい」とばかり口走るので、親にも看護婦さんにも心配をかけてばかりいました。

ある時、僕は「何か解放感が必要なのだろうか」と考えました。解放感というか、何か物事をやり遂げた満足感というのか、そんな類のものが僕には欠けているような気がしました。

そうだ、パワードリフトだ。まずこのゲームをクリアしてみよう。自宅近くに、4位スタートのパワードリフトが置いてあるゲームセンターがある。ここでコンティニューしてでもクリアしてみよう。僕はそう決心しました。

10月9日、私用で自宅に帰ってきた僕は、病院に戻る途中にそのゲームセンターでパワードリフトをプレイしました。今まではBコースでクリアしようと思っていた僕は、数種のゲーム雑誌からEコースの方がクリアするのが簡単だと判断し、その日はEコースだけに集中しました。

第1、第2、第3ステージは軽くこなし、難関の第4ステージ。1回目はクリアできませんでした。100円玉を入れてコンティニュー。2回目にはうまくいって3位入賞。いよいよ第5ステージ。1回目は失敗。またコンティニュー。2回目はうまくいった。最初のヘアピンで1位になってずっと1位をキープ。そのままゴールイン。そしてルーシーのガッツポーズ。画面いっぱいにへばりつく賛辞の嵐。「やった…」僕は感激しました。コンティニューを2回して、エキストラステージにも行っていないけど、とにかく全面クリアしました。僕にとって初めてでした。感動の波が僕の憂鬱な気分をすっかり流し去ってしまいました。僕はすっかり元気を取り戻しました。

ルーシーのガッツポーズは、どんな薬や励ましの言葉よりも僕を明るくしてくれました。

それからというもの、僕のパワードリフトへの思い入れはますます激しくなりました。小樽のゲームセンターでも、パワードリフトのEコースばかりプレイしました。そこで働いているお姉さんが、僕を「何よ、この人…」とでも言いたげな目つきで見てましたが、それでも僕はパワードリフトに熱中しました。そのうちに、2、3回に1回の割合で、1コインクリアできるくらいの腕になりました。

そんなある日、僕はまたパワードリフトのEコースを、ルーシーで1コインクリアして、ルーシーのガッツポーズを見ながら考えました。

「ここまでくるのに、いくら金を使ったかなあ」

その時、ふと頭に浮かんだことがありました。中学生くらいなら当然身につけてなければならないことが。

「物事がうまくなるには、何回も何回も同じことをしなければならない」

僕はこんな当然のことを、20歳になってやっと思い知らされました。何をするにしても、上達するには回数をこなさないといけません。ゲームでも同じことです。ただゲームセンターのゲームの場合、何回もプレイするにはお金をたくさん使う必要がある。僕はそこに罪悪感を感じていたからゲームが下手だったのでした。

もう1つ思い知らされたことは、物事がうまくなるためにはその物事に情熱を持ってなければならない、ということです。僕はゲームが好きだけれど、恐らく他のゲーマーよりゲームに対する情熱が少なかったのでしょう。パワードリフトは、僕が本当に愛した初めてのゲームでした。

もう1つ、その情熱が気力、根気を生むということも知りました。他のゲームには1日数回しかしない僕が、溺愛していたパワードリフトだけ何回も何回もプレイしました。そしてその気力によって、あのルーシーのガッツポーズが見れたのでした。

情熱が気力を作り、気力はやがて努力に変化し、そして目標が達成される。僕はパワードリフトをクリアして初めてこのことを強く実感しました。それと同時に、今まで何に対しても情熱を持たず、気力がなく、努力もしなかった自分が非常に情けなく、恥ずかしく思われました。

僕は将来、作家とか評論家とか、とにかく文章を書く職業につこうと決意しました。自分のアレルギー体質を考慮に入れた上での決断です。そして今、文章を書くことに情熱を燃やしてます。この懸賞論文もその情熱、その気力で書いているのです。その他に小説なんかも執筆中です。「史上最年少の直木賞作家になってやる!」このくらいの意気込みで頑張ってます。

僕は本当にパワードリフトというゲームに感謝しています。鬱状態を治してもらった上に、人生に必要な「情熱」と「気力」を与えてくれたのだから。

よく本、特に伝記を読んで人生が変わったという話はあるけれど、これはパワードリフトというゲームによって人生が変わったという話です。他人に話したら笑われそうだし、お偉い人たちにはバカにされそうだし、自分でも滑稽に思えてしょうがないけれど、全部本当の話です。

第6回

音声合成決定版

「ナイトストライカー」

今回のターゲットは「ナイトストライカー」。話によると、すっごい美人の外人のお姉さまがしゃべっているとの事。確かにきれいな声ですね。

さて、突然、アンケート(送られてきた葉書の)の結果ですが、ミッド&トップランディングが人気があるようです。マイナーな所ではインディジョーンズ(英語の部分はあまりないのですけど…)エンフォース等が挙がっております。

おわびですが、前回の「ストライダー飛竜」のロシア語中国語、スワヒリ語の部分は調査でき次第、発表しますので、あきらめないで待ってて下さい。

まだまだ人気の衰えないこのゲーム。音声合成聞かなきゃソンソン!!

T. J.

●ゲームスタート時

スタンド バイ レデイ グツドラツク
STAND−BY READY? GOODLUCK/
(用意はいい? 健闘を祈る/)

●ダメージを受けシールドが減った時

シールド デストロイド
SHIELD DESTROYED/
(シールド破損)

●残りシールドが「3」になった時

ビー ケアフル オンリー ア フユウ リメイニング
BE CAREFUL, ONLY A FEW REMAINING
シールズ
SHIELDS.
(シールドが残り少ないわ。注意してね。)

●残りシールドが「0」になった時

デインジヤー デインジヤー ユー ハヴ ロスト
DANGER/DANGER/ YOU HAVE LOST
ユア シールズ
YOUR SHIELDS.
(シールド消失。危険よ/)

●シールド「0」でダメージを受けた時

アウト オブ コントロール
OUT OF CONTROL/
(コントロール不能/)

●ボスキャラ出現時

ウオーニング ターゲツツ アプローチング
WARNING/ TARGETS APPROACHING/
(警告/ 目標接近/)

●Pステージ スタート時

シークレツト プログラム アクテイベイテイツド
SECRET PROGRAM ACTIVATED.
トランスフオーメイシヨン ビギンズ
TRANSFORMATION BEGINS.
(極秘プログラム始動。変形します。)

●Qステージ スタート時

ザ メイン エンジン イズ デストロイド バイ
THE MAIN ENGINE IS DESTROYED BY
フアイア エスケイプ アンド グツドラツク
FIRE. ESCAPE AND GOODLUCK/
(メインエンジン炎上/ 脱出せよ。健闘を祈る/)

●Rステージ スタート時

ア サポーテイング プレーン アプローチイズ イツト
A SUPPORTING PLANE APPROACHES. IT
ウイル ジヨイン ユー スーン
WILL JOIN YOU SOON/
(支援機接近。合流します。)

●Sステージ スタート時

ライト サイド ハズ コウト フアイア ドロツプ
RIGHT SIDE HAS CAUGHT FIRE, DROP
ジ アウター トリム
THE OUTER TRIM/
(右舷より発火。外装外します。)

●Tステージ スタート時

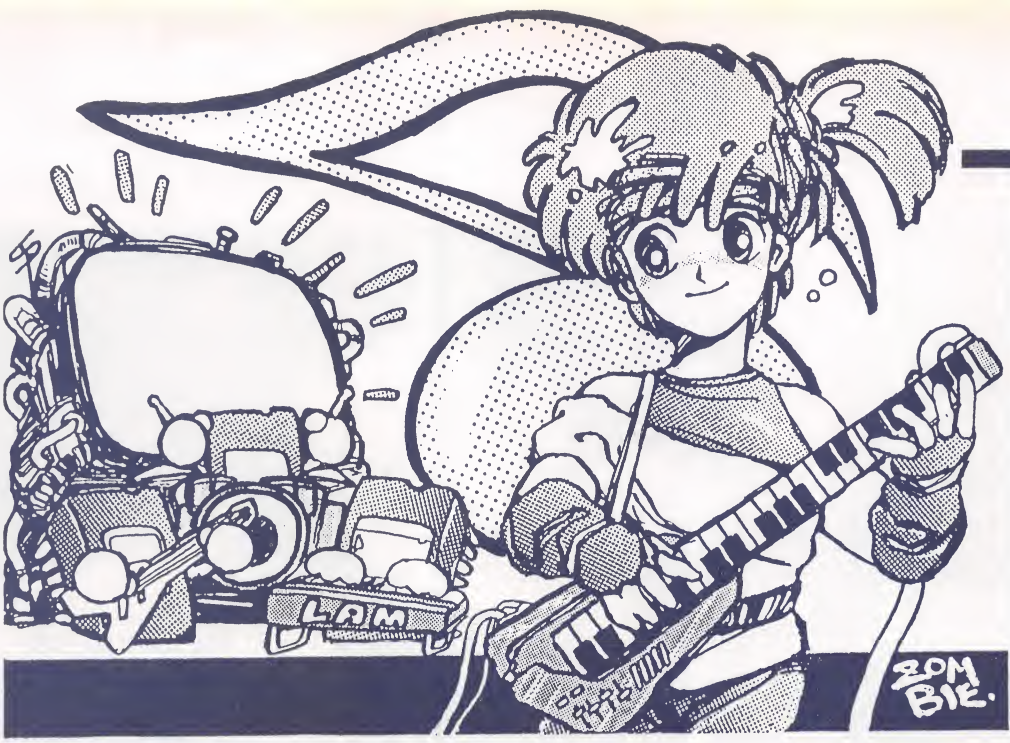
ア ブースター ユニツト アプローチイズ イツト
A BOOSTER UNIT APPROACHES, IT
カプリング ビギン コンバインド
CUPPLING BEGIN COMBINED/
(ブースターユニット接近中。合体します/)

●Uステージ スタート時

オール ガン バレルズ オープン
ALL GUN BARRELS OPEN/
(全砲門 開きます/)



遊び、無限大



＝本物のビデオゲームが簡単に楽しめます＝



- LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
- LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
- LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
- LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)
- LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える

オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

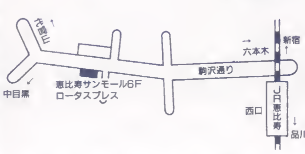
LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家庭用ＲＧＢ21ピン対応モニターにＬＡＭ－１を接続するだけで、驚くほど鮮明な画像に出逢えます。ＬＡＭ－１は、サイズは小さくても中身はとてもビッグ。ＲＧＢ専用電源ユニット使用で、画像は必ず満足できる美しさです。

さあ、今日から君もホームアミューズメントにチャレンジ！…楽しさ、無限大。

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。
（1例）

A－JAX	45,000円	最後の忍道	60,000円	飛翔鮫	35,000円
R－タイプ	45,000円	サイバリオン(P付)	50,000円	ビーチバレー	30,000円
イメージファイト	62,000円	サラマンダ	40,000円	ブラックドラゴン	20,000円
火　激	35,000円	サンダークロス	60,000円	ぶたさん	20,000円
究極タイガー	45,000円	ジェミニウィング	35,000円	フェリオス	120,000円
ギャプラス	12,000円	スラップファイト	20,000円	SR麻雀Ⅱ	12,000円
グラディウスⅡ	65,000円	虎への道	25,000円	麻雀クリニック	18,000円
コンバットスクール(P付)	20,000円	忍者ウォーリアーズ	80,000円	麻雀放浪記外伝	15,000円
源平討魔伝	40,000円	バブルボブル	35,000円	麻雀大霊界	20,000円



株式会社
ロータスプレス TEL(03)760-6630

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 恵比寿サンモール6F

※資料請求は62円切手２枚同封のうえ、GM係まで。



駆け抜けろ!!



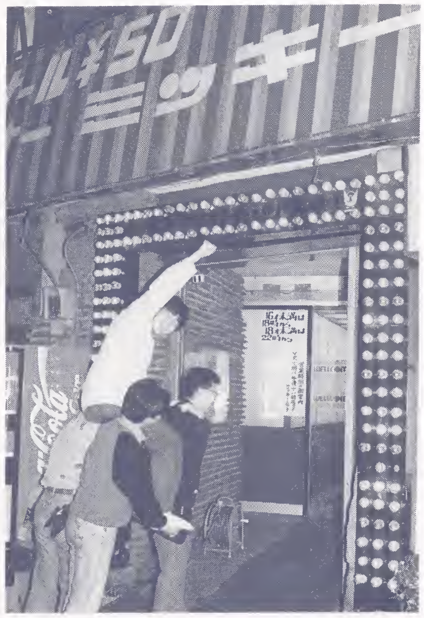


ゲームコーナー
ミッキー

とゆーわけでゲームコーナーミッキー、近場の人もそうでない人もまずチェック、とりあえずプレーイ、だ。

〒101 東京都千代田区神田神保町1—16
☎03(293)4852





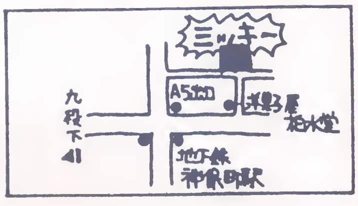
誰よりも熱く青春を



アルバイト募集

- ●時間PM4:00〜PM11:00
- ●時給700円以上　●年齢18〜25歳
- ●交通費支給
- ●ユニホーム（ジャンバー）支給
- ●仕事内容ホール係、軽作業
（早番遅番あり。相談に応じます）





DOHJINコーナー

先月号では雲隠れしてしまったこのコーナー。みんなの応援の声を必要としているぞ。

担当　APAPA

まえがき

さて12月ともなると、やはり気になるのはコミケ。夏の時には、みんなの葉書がコミケ後に多数届くという悲しいすれちがいがあったが、冬コミはどうかな？　お呼びがあれば、幕張までだって行っちゃうぞ／

てな所でコーナーへの投稿規定にいきます。

まず同人誌は、通販の有無、通販可の場合は値段及び送金方法、また会員や執筆者の募集の有無を書いたものを同封して、本を送って欲しい。

伝言板には、同人誌の広告、サークルの勧誘などを。ただし勧誘は、自分のサークルの特徴をアピールしないと意味がないぞ。文通希望やその他の物の売買、交換は、いままで通り、ご商談コーナーに送ってね。伝言板の締切は、12月20日必着。掲載は3月号だよ。

それから伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢の他に、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時の連絡の為に）お忘れなく。

コーナーへの意見や希望、質問などの手紙も待ってます。なかなか返事出せなくてゴメン!!

今月の紹介同人誌は、先月号で紹介するはずだったものも加えて10誌。伝言板コーナーは、ほとんど救済ナシ……ゴメン。くじけないでハガキちょうだいね。

（APAPA）

同★人★誌★紹★介

PANIX ステージ2



PANIX発行、B5版52頁オフ。

アーケードゲームのみの、マンガとイラストで構成された1冊。メンバーが全国に散っているのと、本にテーマがなかったためか、ややまとまりに欠けるものの、執筆者個人個人のパワーはある。

通販可。ステージ1、2共に送料込みで各500円、無記名小為替で。

（〒142　東京都品川区二葉2ー4ー19　真渋方　渡辺重利）

ますたあ☆ふりいく 創刊2号



電子遊戯村発行、A5版52頁コピー、表紙特殊紙。

TVゲームであれば、なんでもアリ。送ってきた本人が言う通り、マンガ、イラスト、フリートークと、目新しい企画はないものの、かなり丁寧な作りで、いっそオフセットよりも好ましい。

通販可。送料込み400円無記名小為替で。執筆者も募集中。

（〒366　埼玉県深谷市東方5ー5ー5　石田晴之）

がんばりまーす 2



スプライト発行、A5版36頁コピー。

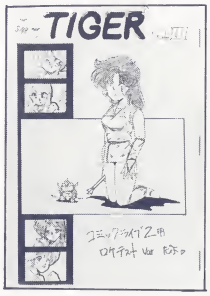
ビデオゲーム&パソコンゲーム誌で、マンガ、四コマ、ペーパーアドベンチャーとあるが、全体としてちょっと散漫かもしれない。

カタログ的に、アーケードゲームの女の子キャラ63人を集めた9ページが、イラストとコメントが相俟って、けっこうおもしろい。

通販可。送料込み400円無記名小為替で。

（〒640　和歌山県和歌山市鷹匠町5丁目22番地　津田方「スプライト」）

TIGER³ VOL.3 ロケテストバージョン



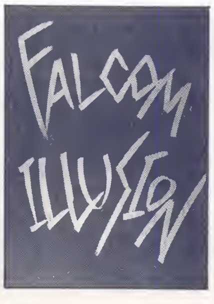
PROJECT　GW発行B6版24頁コピー。

タイムギャルマンガとPCエンジンフェア見聞録、その他イラスト、フリートークなどの本。ビンボーサークルと言うわりに、プレゼントがあるのが面白い。

通販可。送料込み300円無記名小為替で。通販用のエキストラバージョンは26ページ、お手紙同封だと嬉しいってさ。

（〒455　名古屋市港区遠若町1ー1103　奥田泰光）

Falcom illusion I・II





JEVA発行。IはB5版68頁オフ。IIはB5版56頁オフ。

2冊とも、内容は題名通り、まるまるファルコム。ファルコムファンによる、ファルコムファンの為の本です。Iは文章中心、IIは絵中心。どちらもイースとソーサリアンがメイン。

通販可。Iは900円、IIは800円、送料込み、2冊セットなら1500円。

（〒111　東京都台東区清川1ー31ー12　五月荘　土田方「ファルコムイリュージョン」）

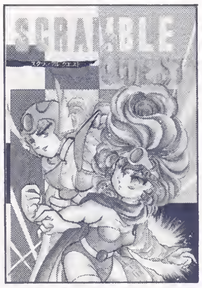
地下迷宮の友

スクランブル クエスト

まずは「地下迷宮の友」A5版60頁オフ、表紙フルカラー。

伝言板

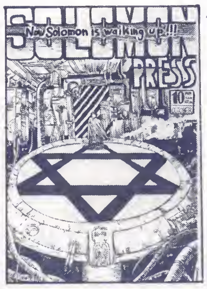
題名ですぐお分かりの通り、ウィズの本。ウィズ・キャラへの愛を、め・いっぱい詰め込んだと言





うだけあって、色んな人のウィズ・キャラが楽しめる。
　通販可。400円の小為替+175円切手にて。
　次は「スクランブルクエスト」ひよこ部屋発行、A5版116頁オフ、表紙フルカラー。
　ゲスト、ゲストで、執筆者が25人を超えるドラクエ本。イラスト、マンガ、文章と、長い作品は読めないものの、機関銃のように様々なドラクエねたの作品が連発されてます。
　通販可。800円の小為替+10円切手にて。
　そうそう、どちらも女性執筆の本であることを付記しておきます。
（〒579　東大阪市中石切町5-11-36　宮島由起）

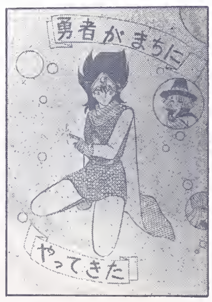
SOLOMON PRESS全国版



SOLOMON発行、A5版36頁コピー。
　テーブルトークRPG入門（APAPAも編集部内でできないものかと、画策中なのだが、どーにも暇が……）のほか、オリジナルの小説、マンガ等で構成。
『ついに全国版です。バックナンバーもよろしく。またライター及びイラストレーターも募集中です。はっきり言って、百円でこんな本ないと思いますよ』
　通販可。送料込み300円の無記名小為替で。
（〒652　神戸市兵庫区荒田町3丁目64-3　桜田方『SOLOMON』）

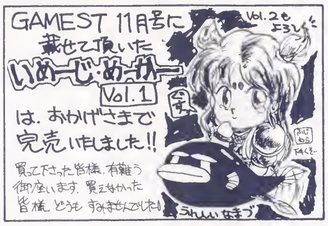
勇者がまちにやってきた

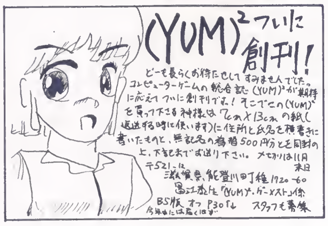
STUDIO ZERO発行、A5版32頁オフ。



ドラクエIIIのマンガとキャラ紹介。他の人のドラクエキャラを見るのも、なかなか乙なものである。女性ばかりのパーティというのも凄い。作者が女性だからだろうか。通販可。送料込み275円。200円の無記名小為替と175円切手で。
（〒860　熊谷市室園10-48　嶽本方　織田三羽也）



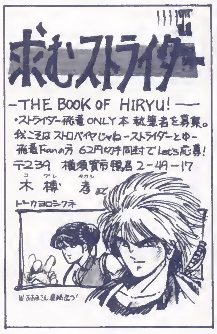




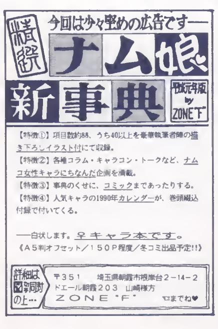
☆ゲームのうまくない方、いっしょにサークルを作りませんか。ハイスコアなんか狙えないけど、ゲームが大好きという人を募集してます。条件はゲームがうまくないこと。年齢、性別は全く問いません。興味のある方は62円切手同封で連絡を。
（〒181　東京都三鷹市下連雀3-18-18　福岡方『Beginners』）
☆サークル『ABC』では、会員様を募集中です。アニメに興味のある心やさしいお方は62円切手同封で♡
（〒522-02　滋賀県彦根市高宮町1310-32　広本友紀方『ABC』）
☆ゲームサウンド&ビデオファン『GSVF』会員募集。ゲームミュージック・ゲームビデオ専門に活動しているサークルです。GM・GVが好きな方、その他アニメファン、どなたでもけっこうです。年齢、性別は問いません。活動内容は月1回の会誌の発行、GM・GVの売買や交換。その他情報交換などもします。詳しくは62円切手同封で。
（〒981-04　宮城県桃生郡鳴瀬町宮戸字梨木10　小林忠和方『GSVF』）
☆人材求ム!!　ホビーサークル『RISK』では、ジャンルを問わず、色々なゲームをプレイしています。月刊の会誌発行を活動の中心として、ドライブやゲームパーティーなどの企画も沢山用意しています。入会してみたいなって人は62円切手同封で連絡を。
（〒323　栃木県小山市小山2670　野口智昭）
☆当サークル『BREST・FORCE』では、会員及び今冬発行予定のVG本と、PCエンジンの本の執筆者を募集します。おもちゃ好きな方大歓迎!!
（〒191　東京都新宿区新宿7-21-10　三谷方　星野B係）
☆女性ゲーマーズサークルinVG2『FEMALES』発足にあたって、サークル会員になる方を募集しています。会誌はもちろん、会合やイベントなどの活動も予定してます。
（〒146　東京都大田区矢口3-9-2　ハッ代方『FEMALES』）
☆10月号で紹介されたCS編集部では、新たに読者、ライター、イラストレーターを募集します。興味を持たれた方は、300円分の小為替と宛名カードを送って下さい。サンプル本を送ります。
（〒251　神奈川県藤沢市柄沢667　田中方　CS編集部）













ディスクきこうぜ！♬♬♬♬



MEGA SELECTION

G.S.M.SEGA／S.S.T. BAND

© SEGA

1.AFTER BURNER(AFTER BURNER)★　2.LIKE THE WIND(POWER DRIFT)★★　3.BEYOND THE GALAXY(GALAXY FORCE)★　4.SPACE HARRIER MAIN THEME(SPACE HARRIER)★　5.A LEGEND OF HARRIER (SPACE HARRIER II)★★　6.OPA-OPA!(FANTASY ZONE)〔新曲〕　7.SPLASH WAVE(OUTRUN)★★★　8.FINAL TAKE OFF(AFTER BURNER)★★★　9.DEFEAT(GALAXY FORCE)★　10.MAGICAL SOUND SHOWER (OUTRUN)★

★　「ギャラクシーフォース―G.S.M.セガ1―」より　★★「パワードリフト&メガドライブ―G.S.M.セガ2―」より　★★★「スーパーソニックチーム―G.S.M.セガ3―」より

CD：PCCB-00014　¥2500（税込）
CT：PCTB-00003　¥2500（税込）
1989年12月15日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

VGMコーナーで紹介したS.S.T.のライブに参加できなかった人、また、もう一度あのノリをと思っている人、こいつは朗報だあ!!

12月15日にライブで演った曲をまとめたアルバム、MEGA SELECTIONが出るゾ!!

構成はホントのライブのようにノリの良い曲↓おちつく曲↓ノリの良い曲という風にまとめられてあり、Very GOOD!!

新アレンジバージョン、オパオパもなかなかの出来。とにかく聞いてみようゼ!!

ところでS.S.T.のライブに参加した人、ご感想をいただけないでしょうか。



PLUS ALPHA

© JALECO

1.凱旋序曲(TITLE)～COIN～GAME START 1　2.風の踊り子(STAGE1"WIND COUNTRY")　3.EXTRA GAME　4.INTO BLUE (STAGE2 "SEA COLONY")　5.BIRD ISLAND (STAGE3"FLOWER TOWN")　6.SUN COLORS (STAGE4"SNOW COLONY")　7.LAST HEART(STAGE 5"SAND CITY")　8.ALBORADA(STAGE6"DARK SODOM")　9.NEO BAROQUE(STAGE 7"EDEN")　10.GAME START 2～BOSS STAGE　11.ENDING THEME　12.CONTINUE～GAME OVER　13.未使用曲1　14.未使用曲2　15.INTO BLUE (ARRANGE VERSION)　16.風の踊り子(ARRANGE VERSION)　17.SUN COLORS(ARRANGE VERSION)　18.LAST HEART(ARRANGE VERSION)　19.VOICE COLLECTION

CD:PCCB-00015　¥1500（税込）

1989年12月15日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500 シリーズ

明るい曲がめじろ押しで、聞いているだけで楽しくなってきちゃう。それがプラスアルファのミュージック。またゲーム中に聞こえてくる音声も元気いいんだなこれが。そんなミュージックとボイス、そしてアレンジバージョンと未使用曲が一緒になって登場です。

原曲は、フュージョンや現代音楽を取り入れており、なおかつちゃんとゲームミュージックしてるというスグレモノ。そしてアレンジバージョンは、原曲のイメージそのままにグレードアップしてあります。

しかし未使用曲はどこに使われるハズだったんだろ。



ファルコム スペシャル・BOX'90

disc1　ボーカル　disc2　ヘビーメタル　disc3　ニュー・エイジ・ミュージック
disc4　Ysビデオアニメ・スペシャル

CD:169A-7717-20　¥6963（税込）
4枚組

1989年12月21日発売　キングレコード／ファルコムレーベル

今月のイチオシのアルバム。CDミニアルバム4枚セットで、それぞれのCDにはボーカル、ヘビメタ、イースアニメビデオのサントラなどのテーマが与えられており、それに基づいてアレンジしてあります。

また、各テーマ毎に実力のあるアレンジャー、プレイヤーを起用したのも魅力。完全にゲームミュージックから離脱して1人歩きしてるところが凄い。

曲数も多いので、友達といっしょに初めはインナースリーブを読まずに「この曲はこれだあ」とあてっこしてみるのもいーかもね。

♪♪♪♪♪ DISC BOX

こなみ・スペシャルみゅ〜じっく 千両箱



CD:220A-7721 〜3　¥6798（税込）
3枚組

DISC1:コナミ矩形波倶楽部スタジオライブ
1.F1スピリット「Crazy Driver」 2.A-JAX「Finel Command A-JAX」 3.ツインビー3「Tiny Boy」 4.グラディウスII「Farewell」 5.サンダークロス「Skywarker」 6.沙羅曼陀「Cross Fire」 7.悪魔城ドラキュラ「Vampire Killer」
DISC2:めぐぴんの矩形波探偵団
①矩形波倶楽部CM曲アレンジ・バージョン ②Mr.モアイのサウンド㊙テク講座 ③ファミコン・エンディング・ベスト10 ④コナミの最新ゲーム情報
DISC3:コナミ・ゲームサウンドヒストリー1980〜1985

1989年12月21日発売　キングレコード／コナミレーベル

矩形波倶楽部のライブの方はVGMコーナー見てもらうことにして、残りの2枚の紹介をしましょう。

めぐぴんの矩形波探偵団は、ファミコン・エンディングベスト10や、矩形波倶楽部CM曲アレンジバージョン等をDJ風に収録してますが、何と言ってもおすすめは、Mrモアイのサウンド㊙テク講座です。サンダークロス「SKywarker」を解析してるんですから。コンポーザー目指している人は必聴！

コナミ・ゲームサウンドヒストリーは、コナミサウンドの歴史が伺える資料的価値の高い1枚。これで君もコナミ通になれるゾ。(↑多分)

ミキとカスミとショーコのみつめていいよ！

NOW PRINTING

CD:H28X-10012　¥2884（税込）
CT:X24X-3512　¥2472（税込）

1.ミキとカスミとショーコの(Na〜) 2.ト・キ・メ・キ通学路 3.(Na〜)今・恋・してるのプレリュード 4.(Na〜)胸いっぱい精いっぱい 5.(Na〜)ジョイフル・ホーリー・ナイト 6.(Na〜)天使のドライブ 7.(Na〜)Kya-pi-ba-ri-vi-ra-pyu 8.(Na〜)フレンチ・フライド・キッス(Na〜) 9.(Na〜)夏はキラキラ 10.(Na〜)卒業〜GRADUATION 11.(Na〜)CALL YOUR NAME

1989年12月21日発売　ポリスター／DATAM レーベル

ついに来たかあ――って感じで、発売になります「ミキとカスミとショーコのみつめていいよ！」。

これほどファンのニーズに答えたアルバムも少ないでしょう。

内容はPII、PIIIのイメージアルバムということで、歌物中心になってます。

曲と曲との間にもりこまれているMCもなかなかきてるのもあり……期待度大！かな？

しかし、ゲームビデオだけでなく、イメージアルバム、さらにはアニメビデオまで出てしまうんだから、すごい！の一言ではかたずけられないですね。ホント。

スウィートホーム

©カプコン



CD:PCCB-00016　¥1500（税込）

1.Shadow 2.彷徨訪問者 3.looking back on scenes〜回想〜 4.ン・ロランドラ 5.哀歌 6.SOLITUDE 7.Sadness 8.THE TIME TO COME

1989年12月15日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500 シリーズ

好評をえたホラー映画、スウィートホームのファミコン版のアレンジバージョンが発売になります（ちなみにFCと同時発売だよ）。

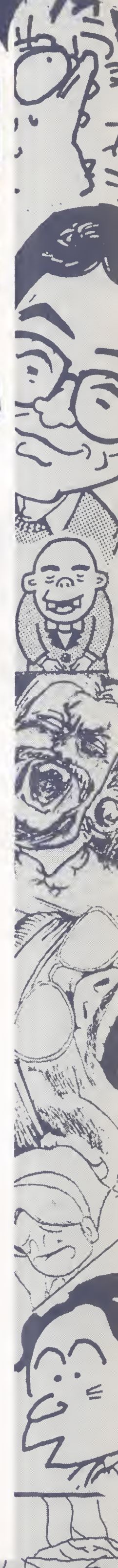
アレンジはあのカプコン・サウンドチームの"アルフライラ ワ ライラ"が担当。彼女達の研ぎ澄まされた感性が上品な中にも「恐怖」を表しております。なんか○HKが好んで使いそーな曲って感じ。個性ですね。

全体の感じとしては（ゲーム出来てないから比較できない）、映画が洋館が舞台なので、そのイメージを忠実に再現してます。はっきりいって、このまま環境音楽として使えます。いーですよコイツは!!



40号ではまだ青い！

若気のいたりプレゼント大放出!!!



K♦ コナミビデオは必見モノ。グリーンベレーは渋いぞ！

①コンバットスクール、グリーンベレーカタログ(5名)
②コナミジグソーパズル(3名)
③コナミベストVol.1(VHS、1名)



※コナミ提供

J♥ カルテットとは懐しいね

①スーパーモナコGP、ファンタシースター2、カルテット、ビンゴパンフセット(5名)
②SEGATシャツ(1名)
③SEGAパワーカード+モナコGPパンフ(6名)



※セガ提供

K♥ キャプテンコマンドはかッチョエー！

①CPシステム +α ポスターセット(5名)



※カプコン提供

ゲーメストも今号で40号〃色々ありながらもなんとかここまでやってこれたのも、読者の皆さんの支持のおかげ。ありがとう、本当にありがとう!! でも、ゲーメストはまだ「人間の年令でいえば4才ぐらい」(石井ぜんじ・談!?)。これからも気合を入れて究極のゲーメストめざして頑張るゾ―――ッと誓いと感謝の思いをこめて、編集部中ひっくり返してかき集めた㊙アイテムの山また山!! こいつを皆さんに一気にドバーッとさしあげちゃおうっ!! みたいな感じでもう、この機会をのがしては二度と手に入りゃしないとんでもないシロモノもあるので、さんざ悩んで応募してチョーダイ。最後にもう一度、ゲーメストを応援してくれてきた皆さん、どうもありがとう／そして、これからもよろしく!!

Q♣ キミの運を試せ！

①ポスターセット(5枚1組、15名)
●ウイニングラン、ストライダー飛竜、メタルホーク、ロボコップ、ラビオレプス、タイムマシン等…。



古いのから新しいのまで、何が当るかは日頃の行ない次第でしょう

Q♥ こいつはオイシイ！ ギャプラス、未来忍者ジャンパーはきてるゾ

①ガントレットパンフ+ギャプラスポップ(5名)
②ダートフォックスポップ(3名)
③ダートフォックス横断幕+ファイナルラップ小冊子(10名)
④バーニングフォースポップ&ポスター(5名)
⑤ナムコペン+ワースタ'89ポスター(3名)
⑥未来忍者ジャンパー+ポスター(10名)
⑦ウイニングランポップ+ポスター(10名)
⑧カイ、アリス、みゆきちゃんバッチ(1名)
⑨ナムコ'89年カレンダー(6名)

※ナムコ提供

J♦ ぜんじさんに着てほしい

①アイレム・迷宮島下じき(1名)
②迷宮島トレーナー(1名)



※アイレム提供

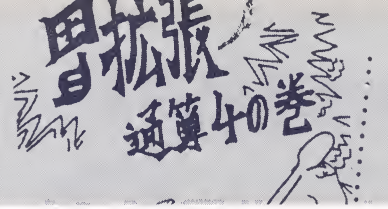
J♣ まいどおなじみ

①米子アミューズビデオ提供朝はおまかせ
低血圧の女の子にあげたい／









当選おめでとう

10月号プレゼント 当選者発表

タイトー提供ダライアスII ポスター
(北海道) 中田晃央君
(秋田県) 小野 剛君
(新潟県) 石川 潤君
(東京都) 田中あゆみさん
(〃) 浅沼宏充君
(愛知県) 貞任秀彦君
(京都府) 伴 隆史君
(兵庫県) 桜井秀樹君
(鳥取県) 安田隆志君
(大分県) 志賀正規君

ジャレコ提供BIG RUNポスター
(静岡県) 畠山直樹君
(大阪府) 池田早人君
(兵庫県) 萩原敬治君
(山口県) 田中秀宗君
(福岡県) 野口賢一君

米子アミューズビデオ提供目覚まし時計「朝はおまかせ」
(青森県) 上原敬一郎君
(奈良県) 奥村晋司君

(熊本県) 倉井規久子さん

ゲーメストオリジナル雑君パスケース
(北海道) 西村加津子さん
(静岡県) 渡辺幸博君
(東京都) 横森直樹君
(〃) 秋山 緑さん
(福岡県) 中川利裕君

セガ提供スーパーモナコGPポスター
(新潟県) 飯泉隆史君
(〃) 水落勇樹君
(東京都) 東 雄大君
(静岡県) 江藤一臣君
(愛知県) 高野晴久君

㊙生写真
(岩手県) 槻山秀樹君
(東京都) 中村博志君
(〃) 大谷貴之君
(長野県) 内堀 学君
(〃) 青木 誠君
(大阪府) 上田雅之君
(奈良県) 副島 実君

(島根県) 村田浩一君
(宮崎県) 仁田脇武志君
(長崎県) 三島誉範君

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
(埼玉県) 宮崎聡司君
(東京都) 金澤夢子さん
(神奈川県) 角井真吾君
(〃) 野沢浩二君
(大阪府) 栄田夕紀さん

タイトー提供ZUNTATAステッカー&ハーフイヤーカレンダー
(北海道) 木下静雄君
(〃) 遠藤知博君
(新潟県) 佐々木毅君
(〃) 中村知之君
(群馬県) 外山陽一君
(〃) 高橋和也君
(埼玉県) 門井健司君
(茨城県) 宮田博幸君
(千葉県) 内海 健君
(〃) 鈴木卓広君

(東京都) 佐藤 宰君
(〃) 橋本晴海君
(〃) 早川博史君
(〃) 松尾康裕君
(神奈川県) 桑折寛之君
(〃) 濱 進弥君
(〃) 堀越愨太君
(静岡県) 杉山伸雄君
(福井県) 沢崎陽一君
(愛知県) 岩瀬泰基君
(京都府) 吉岡勝美君
(大阪府) 楠原武哲君
(〃) 大塚 崇君
(兵庫県) 谷垣伸治君
(岡山県) 加藤幸史君
(広島県) 大坪正明君
(佐賀県) 吉原広泰君
(長崎県) 中原勇夫君
(鹿児島県) 斜木重頼君
(〃) 田平健一君

プレゼント希望の人は

12月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号(例・♥Q−①)を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り　12月31日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表　ゲーメスト1月30日発売3月号誌上にて発表。

K♣ 当たってもプレイヤー 持ってなきゃイミないなー

●GMOシングルCD+カタログ各1名
①最後の忍道
②ビジランテ
③WECル・マン24
④サイバータンク
⑤ダウンタウン熱血物語
⑥ダブルドラゴン



K♠ 知る人ぞ知るVGL、どひゃー

①アテナ、タッチダウンフィーバー、原始島カタログ+原始島ポップ(5名)
②IKARI、アテナ、VGL、タッチダウン攻略本セット(5名)
③アテナシール2枚(1名)
④SNKボールペン(2名)



※SNK提供

Q♠ ゲームボーイ 平安京エイリアン 発売記念(12月29日)

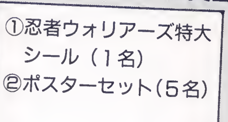
①テレホンカード(3名)
②下じき(3名)
③シール(3名)



※メルダックス提供

J♠ こいつは超っ貴重だ——!! 買える代物じゃないぞ!

●テレカ　各一枚
①コナミ　グラディウス
②アニメ沙羅曼蛇
③アフターバーナー
④ガーディック外伝
⑤キングレコード
⑥サイトロン
⑦少年サンデーテレカ一本勝負!
⑧タカラビデオチャレンジャー
⑨アイランドテレカ初期バージョン最後の1枚(4種類)
⑩88年度ゲーム論文参加記念テレカ
⑪詰めテトリス



JOKER 編集部の数少ない資産も一挙に放出だぁ——!!

○GAMESTスタッフジャンパー(1名)
○GAMESTオリジナルTシャツ(8名)
○編集部員よってたかって寄せがきバインダー(5名)
○アイランドNewテレカ(5名)
○残り物には福袋(5名)
○㊙生写真(3枚1組10名)
○雑君パスケース(5名)



まさに伏兵!当たってみないと何が入ってるかわからんぞっ!!

Q♦ 超貴重品 特大シールはオ・イ・シ・イ!

①忍者ウォリアーズ特大シール(1名)
②ポスターセット(5名)



※タイトー提供

あなたの悩みをズバッと解決!(古いよ)

なんですかー?

Joe山田(ID=情)



寒くなってきましたねぇ~。先月はモデム以上の電話代を取られてしまいました。しかし、お金では得られない、人間関係を得ることができました。大阪の縞縞倶楽部を始めとして、全国のネットワーカー諸志、年末にメッセでお会いできることを望みます。

と、私信で始まってしまいましたが、福島県のHON君。グラIIで人工太陽にフォースフィールドを着けて突っこんだら死んじゃった!? おやおや、ちゃんと5速にしてたかな? スピードが速くないと、中でフォースフィールドが切れちゃうんだよ。

茨城県のでもにっくふぃぎあ君を始めとする多数の方々、ワルキューレのぱんつについてのご意見ありがとう。

別冊の件で、ナムコのワルキューレの冒険を作画された富士宏さんにインタビューしてきた際のお話によると、富士宏さん曰く、「ぱんつは、はいてないんじゃないですか…」

うむ、やはりノーパン説が強い様だ。おっと、インタビューの様子を詳しく知りたければ、そろそろ発売予定の別冊を買うのがベストだ!

販促もしたところで、先へ進めましょう。

★テクナートの広告のマンガを書いている石川次郎さんの単行本は無いのですか?
北海道　ちょっぱあ卍君

あります。買いました。私が買って、編集部に置いといたハズだが…、無い!! っと、雑君先生が持ってっちゃったんだっけ。

ということで、今手元に無いので、詳しく伝えることはできませんが、知っていることだけでも……。

『みぃ~んな次郎ちゃん』が書名(単行本)。出版社は…ゴメンなさい。確か、ガロ系だったと思います。

ということで、雑君先生、早いとこ、本返してください。



★エリア88です。
2人用の時、「やしち」や「エネルギー」が取れなくなることがあるのは何故ですか？

群馬県　野中隆広君

え？　取れない？
「やしち」というと、あの戦艦のトコだね。あの真ん中の赤い砲台が、やしちを持っているのはわかっているよね。まともにやると撃つことは不可能です。ただし、突っ込んでいけば（ダメージ無視）取れます。

クリアした瞬間、戦艦全体が爆発しますから、勝ったと思った時にやしちが出現するんだよね。だけど、エリア88は、クリアした瞬間に自機の当たり判定も消えちゃうの。だから、取れないのだ。これは、1人用も同じ。

エネルギーの方はちょっとわからないねぇ。こっちで確認できなかったの。ゴメン。

★アフターバーナーIIのコマンドについてなんです。
コマンドの一つにセンサーってありますよね。あれは何なのですか？

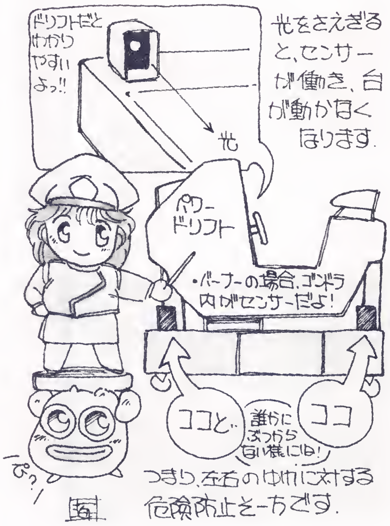
茨城県　黒澤高王君

まず先に言っちゃいます。アフターバーナーIIのコマンドはですねぇ、DXタイプじゃないと不可能なんです。理由は、そのセンサーが1枚かんでるんです。

で、そのセンサーというのは…。筐体に「足を乗せないでください」ってあるでしょ。筐体はガンガン動くから、足やなんかを近づけると危ないでしょ？　その防止策の1つで、そのセンサーがあるんだ。

具体的には、そのセンサーが反応すると筐体が揺れなくなるんだね。セガさんの細かい配慮が感じられるね。

もうわかったでしょ？



★スラップファイトでは、オプションの様なものが出てきますが、どの様な条件を満たした時に出現するのですか？　と、隠しコマンドも教えてください。

京都府　堺幹晴君

はいはい、では順に。
オプション出現の条件ですが、ある一定の数の星を取ります。そしてもう1つ、星の条件を満たした時点で、ノーマルショットであるコト。以上の2つです。

隠しコマンドは、自機発進時にボタンを押しながら、ある斜め方向にレバーを入れている。以上の3つを満たすと、最初からパワーアップが1つ付いてます。どの方向かは自分で調べよう！

おまけとして、インベーダーのことも書いておこう。ノーマルショットで、あるポイントを撃つのだ。するとインベーダーが出現して、撃てば点が入り放題なのだ。オプションは2Pで操作できるので、友達と2人でPLAYして、点効率アップにチャレンジしよう！

ゲーム ランダム インフォメーション
GAME RANDOM INFORMATION

戦略穴掘りゲーム!!
平安京エイリアンが帰ってきた！

前号で紹介した「ゲームボーイ版・平安京エイリアン」の発売日が決まりました。'89年の12月29日に発売され、値段は3000円（税込み）。

前号を見てくれなかった人の為に簡単に説明すると、プレイヤーが穴を掘り、エイリアンが穴に落ちたら埋めてしまうというゲームです。また、それだけではなく、テーブル機初の2人同時協力プレイが可能だったゲームだったのです。

ゲームボーイ版では、10年前に出たオリジナルバージョンの他に、キャラクターが今風になり敵の知能が高くなったニューバージョンが加わっています。また、2台あれば協力プレイも可能になり、ニューバージョンでは対戦プレイとなります。

さらに、音楽面でも格段の進歩を遂げており、ステレオで聴くと音に空間的な広がりが出てくるし、2台のゲームボーイで聴くと別々のメロディで応戦しあう「サウンドバトル」という初めての機能がされています。企画者・サウンド担当は本誌で『ボクのゲームサウンド㊙テク』を連載していたN氏です。

おとし玉をもらったら挑戦してみて下さい。

平安京エイリアングッズをプレゼント。詳しくはP88の「若気のいたりプレゼント大放出!!」を見てネ。

（悠理）



こいつがタイトル画面だ！下にNEWとOLDのモードの表示がありますねえ。

©メルダック／ライフブランニング

書泉ブックマートへまだまだイケイケ!!

読者サービス部以外でもゲーメストオリジナルグッズ、バックナンバーが買えるぞ。

場所は本の街神田、書泉ブックマート。JRお茶の水駅が便利だよ。地下1階の雑誌バックナンバーセンターには超大量の雑誌のバックナンバーが並んでいて、まさに壮観なのだ。ここではゲーメストのバックナンバーおよびゲーメストバインダー、オリジナルテレカセット、雑君テレカがいつでも販売されている。東京に出てきたおりには、一度のぞいてみるのもよいのではないかな。

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1－21
☎03－294－0011

「ピクショナリー」
セガよりパーティゲーム新発売

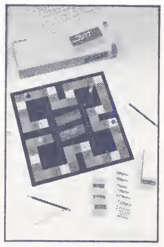
やはり年末年始とゆーのはパーティゲームに尽きる。気の合った仲間とゲーム盤を囲んだ時の盛り上がり。過ぎてゆく時間の何と早い事か。一時間が六百分ぐらい欲しくなるとゆーもの。そんな時間の為の格好の素材を紹介しよう。

「ピクショナリー」は、アメリカで大流行のボードゲーム。

2人以上で1チームになり、1人が出題された単語を絵に描いて、自分のチームの人にその単語をあててもらい、盤上のコマを進めていくのだ。

凸凹大学校の絵スチャーをほうふつとさせるこのゲーム、人数は4人以上。4千5百円。

（ZAC）



ずーとるびの江藤もお推めだ。

魍魎戦記（モウリョウセンキ）摩陀羅（マダラ）
コナミ初のFC・RPG

超豪華なホテルオークラの発表会。超豪華なオミヤゲ（角川春樹事務所輸入'86年物フランス製ワイン）。「魍魎戦記摩陀羅」コナミ、力を入れてます。

「摩陀羅」はマル勝ファミコンに掲載されている田島昭宇先生の原作（コレがゲーム化を目的としてたんだって。）をもとに、コナミの総力をあげて製作しているコナミ初の本格派ファミコンRPGです。

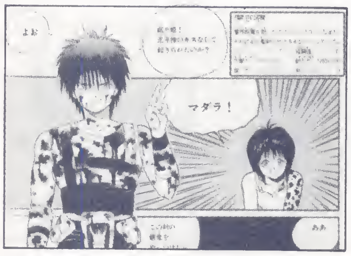
「摩陀羅」はFCゲームだけにとどまらず、コミックス、CDとマルチに展開。矩形波倶楽部によるサウンドのCDはゲームソフトの発売と同時に、キングレコード／コナミレーベルより発売される予定です。

ゲームのシナリオは、RPGの異才・黒田幸弘氏が担当。

発売は'90年4月予定。価格は予価8500円（税別）。形式は4M＋VRC6、バッテリーバックアップ付きの最強仕様。



これが開発中のゲーム画面だ。



これが連載中の原作だ。

はみだしDISC BOX

BURAI全曲集

1 ダール復活　2 BURAIのテーマ　3 三銃士哀歌　4 ハヤテのテーマ　5 左京のテーマ　6 プロット兄弟のテーマ　7 リリアンのテーマ　8 アレックのテーマ　9 クークのテーマ　10 ロマールのテーマ　11 闘いのテーマ　12 一時の休息　13 ジ・エンド　14 やすらぎ　15 勇士結集　16 ライバル登場～1　17 ライバル登場～2　18 ライバル登場～3　19 一触即発～1　20 一触即発～2　21 一触即発～3　22 戦い済んで～1　23 戦い済んで～2　24 戦い済んで～3　25 新たな希望～1　26 新たな希望～2　27 新たな希望～3　28 戦士の休息　29 七獣将凱旋　30 キプロス城にて　31 新たなる旅立ち

1989年11月25日発売　ポリスター

サウンド・プロデュースがSHOW－YAということで、発売前から注目を浴びていたBURAIの全曲集が、ポリスターからリリースされます。

「SHOW－YA？　なんすかそれ」とゆー方に説明すると、日本を代表する女性だけで構成されたロック・バンドなんだよ君。

さて曲の方は、詞が付けられそうな曲が多いものの、ちゃーんとゲーム音楽している んで「よっしゃよっしゃ」。てトコ。ただ同じモチーフを流用しているのが……。

ちなみにシナリオは飯島建男、キャラデザは荒木伸吾＆姫野美智。きてるぅ！

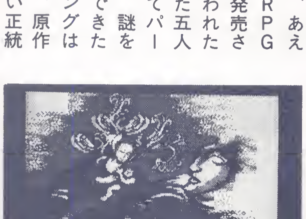


CD：H24X-10010　¥2472(税込)
CT：X21X-3501　¥2163(税込)

冬はやっぱりホラー!?
RPG『スウィートホーム』発売

いよいよ十二月。ますます冷たくなる風が肌を刺し、人々がタンスの奥からナフタリン臭くなった冬物の服を引っぱりだしてくるそんな今、あえてカプコンからホラーRPG『スウィートホーム』が発売される。プレイヤーは呪われた間宮家に閉じ込められた五人を操作し、目的に応じてパーティを自由に組みかえ、謎を解く。生き延びて脱出できた人数により、エンディングは五通り用意されている。原作の映画は日本に数少ない正統派ホラー。冬まっただ中、皆もこのゲームでさらに背筋を寒くして氷河期にそなえてみてはどーか？　十二月中旬発売予定、予価六千五百円。

（ZAC）



深い怨念と悲しみを秘めたフレスコ画。間宮家の謎のカギだ。

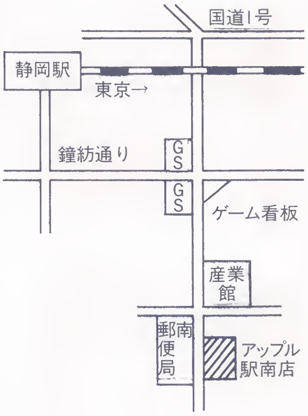
中古基板のことなら!



懐かしのゲームから最近のゲーム迄
在庫豊富……¥3,000より
★通信販売を御利用下さい

あなたのお部屋がゲーセンに！
コントロールBOX
◎**SVG-8**(ハッピー商会製品)
¥34,800
・画面美しく
・連射機能付き
・テレビのビデオ端子に接続するだけです。

ようこそ
県下最大ゲーム場(120坪)
アップル駅南店へ
オール50円
10円ゲームも有ります。
年中無休
AM9:00〜PM12:00



基板売買のトータル・アドバイザー

アップル

TEL 0542−87−5267
FAX 0542−87−5297
営業時間　AM11：00〜PM8：00(平日)
　　　　　AM11：00〜PM7：00(日祭)
定休日　水曜日　　静岡市豊田1−1−43 〒422

ちょっとだけおしえますコーナー

PCB
〈カプコンPCB〉
アレスの翼……¥10,000
1943……¥20,000
ウィロー……¥110,000
ドカベン……¥13,000
戦場の狼……¥8,000
ロストワールド……¥53,000
魔界村……¥10,000
ラストデュエル……¥20,000
ひげ丸……¥5,000
サイドアーム……¥10,000
大魔界村……¥75,000
〈データイーストPCB〉
アクトフェンサー……¥30,000
ロボコップ……¥45,000
ファイティングファンタジー……¥50,000
スタジアムヒーロー……¥10,000
リバレーション……¥3,000
ミステリアスストーン……¥5,000
ブギーマナー……¥3,000
トライアウト……¥3,000
Bウィング……¥7,000
〈アイレムPCB〉
Rータイプ……¥35,000
最後の忍道……¥55,000
イメージファイト……¥45,000
ビジランテ……¥25,000
ドラゴンブリード……¥60,000
ロードランナー3……¥8,000
ロードランナー4……¥9,000
10ヤードファイト……¥3,000
ジッピレース……¥3,000
スパルタンX……¥7,000
ヤンチャ丸……¥7,000

〈ジャレコPCB〉
P-47……¥50,000
天聖龍……¥53,000
エクセライザー……¥10,000
サイキック5……¥13,000
銀河任侠伝……¥13,000
アーガス……¥10,000
〈日物PCB〉
アームドF……¥25,000
子連れ狼……¥10,000
ギャリバン……¥7,000
テラクレスタ……¥15,000
キッドのホレホレ大作戦……¥13,000
〈コナミPCB〉
A-JAX……¥38,000
サンダークロス……¥50,000
グラディウスII……¥50,000
サラマンダ……¥25,000
ラビリンスランナー……¥15,000
ツインビー……¥15,000
ライフフォース……¥28,000
ファイナライザー……¥10,000
ロードファイター……¥5,000
新入社員とおる君……¥3,000
サーカスチャーリー……¥5,000
ハイパーオリンピック……¥3,000
〈ナムコPCB〉
アサルト……¥95,000
オーダイン……¥115,000
フェリオス……¥115,000
ギャラガ88……¥70,000
ブラストオフ……¥70,000
バラデューク……¥10,000
メトロクロス……¥7,000
マッピー……¥7,000

スカイキッド……¥7,000
ギャプラス……¥10,000
〈セガPSB〉
ゴールデンアックス……¥90,000
レッスルウォー……¥45,000
タフターフ……¥45,000
ダンプ松本……¥25,000
ファンタジーゾーン……¥20,000
チョップリフター……¥10,000
アッポー……¥7,000
フリーキック……¥3,000
〈SNK PCB〉
原始島……¥38,000
スカイソルジャー……¥40,000
ゴールドメダリスト……¥8,000
ファイティングサッカーP付……¥15,000
ファイティングゴルフ……¥15,000
アテナ……¥7,000
タンク……¥10,000
サイコソルジャー……¥18,000
パドルマニア……¥5,000
忍号層圏(基板のみ)……¥5,000
〈タイトーPCB〉
ドンドコドン……¥70,000
大旋風……¥45,000
達　人……¥75,000
究極タイガー……¥35,000
西遊降魔録……¥23,000
ダブルドラゴン……¥30,000
功里金団……¥25,000
レイメイズ……¥13,000
レイダーズ5……¥5,000
エレベーターアクション……¥3,000
ハイウェイレース……¥3,000
パニックロード……¥5,000

黄金の城……¥10,000
フェアリーランドストーリー……¥10,000
奇々怪界……¥5,000
〈テクモPCB〉
アルゴスの戦士……¥20,000
ジェミニウィング……¥28,000
タンクバスターズ……¥5,000
スターフォース……¥13,000
〈その他PCB〉
エキサイティングアワー……¥7,000
エキサイティングサッカー……¥3,000
チャンピオンベースボール……¥3,000
アルファックスZ……¥5,000
キングオブボクサー……¥3,000
カイロスの館……¥5,000
ファイヤートラップ……¥3,000
バトルレーン5……¥5,000
ザ・ビッグプロレス……¥3,000
ポパイ……¥3,000
忍者くん……¥5,000
マリオブラザーズ……¥5,000
ROMキット
〈ナムコシステムI〉
ギャラガ'88……¥20,000
パックマニア……¥10,000
メルヘンメイズ……¥12,000
ワールドコート……¥10,000
妖怪道中記……¥5,000
ドラゴンスピリット……¥10,000
〈セガシステム16B〉
ソニックブーム……¥12,000
ダンクショット(P付)……¥15,000
〈ジャレコ〉
P−47……¥10,000
ワンダープラネット……¥10,000

〈麻雀PCB〉
アイドル麻雀放送局……¥30,000
麻雀ファンクラブ……¥38,000
スーパーリアル麻雀P−III……¥38,000
個人教授……¥20,000
大霊界……¥20,000
放浪記掟……¥7,000
大人の麻雀……¥10,000
テリンジャー……¥10,000
麻雀カメラ小僧……¥10,000
麻雀学園I……¥10,000
麻雀学園II……¥15,000
麻雀ビタミンC……¥15,000
ギャルの告白……¥50,000
麻雀刺客……¥15,000
麻雀鹿鳴館……¥5,000
麻雀放浪記……¥8,000
麻雀列伝……¥8,000
スーパーリアル麻雀P−II……¥10,000
ハウスマヌカン……¥5,000
家元……¥5,000
危機一髪真由美ちゃん……¥5,000
がんばれ珍さん……¥8,000
お雀子クラブ……¥3,000
お雀子館……¥3,000
お雀子館2……¥4,000
リアル麻雀……¥2,000
リアル麻雀2……¥3,000
麻雀シスターズ……¥3,000
麻雀狂時代……¥3,000
ミスター雀……¥3,000
セカンドラブ……¥3,000
チャイニーズカジノ……¥5,000
アンタッチャブル……¥7,000
華弥生……¥5,000

その他在庫豊富。常時300〜500枚在庫。お電話下さい。　※詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封の上、アップルGM係まで送って下さい。

※現金送金は、静岡市東千代田1-7-8(有)ママトップGM宛。銀行振込は中部銀行東千代田支店。ママトップ普通口座No.102947宛。

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK！！●パーツは全て業務用のものを使用（全て新品です）、丈夫で長持ちします。

■価格（KIC-045DX完成品）

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応……………………¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……………………¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……………………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

機能満載・新登場
KIC-045"90"型モデル

①オートトリガー機能
全てのトリガーボタンが、スピード調整付オートに、それぞれノーマル、オート切換スイッチ付。

②ステレオ機能
音声ボリューム、バラン調整、ヘッドホン、スピーカー切換スイッチ付。

③カラー調整機能
R・G・B各出力レベルの調整が出来ます。

④電源セルフチェック機能
正常な電圧が出力されているか一目で判ります。

愛されて30,000時間
静かなブームから人気急上昇！

毎年恒例
年末・年始バーゲンセール
● 格安P.C.B各種取り揃えております。
● 期間中お買上げの方に、もれなくプレゼントを用意しております。お急ぎ下さい。



★LET'S PLAY THE GAME!

本物ゲームがステレオになった！
AV感覚満点

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。（VHF1〜2ch）
★寸法：W450×D200×H100㎜。

実用新案申請済

お買い得コントロールBOXセット

コントロールBOX＋¥3,000円コース（中間ハーネス付き）
①空手道②新入社員とおる君③小林寺ロード④忍者君⑤Mr.Do⑥10ヤード ファイト⑦エキサイティング サッカー⑧ザ・ビッグプロレス⑨チャイニーズ ヒーロー⑩トライ アウト⑪イスパイアル⑫ハイパーオリンピック⑬フロッガー

コントロールBOX＋¥5,000円コース（中間ハーネス付き）
①~~熱血硬派くにお君~~②のぼらんか③パドルマニア④ジッピーレース⑤ロープマン⑥ファイヤートラップ⑦イエローキャブ⑧キング オブ ボクサー⑨熱血高校ドッチボール部

コントロールBOX＋¥7,000円コース（麻雀用パネル＋中間ハーネス付き）
①麻雀ギャルシリーズ②麻雀シスターズ③ザ・麻雀④リアル麻雀

御注文の際、在庫の確認をお問合せの上、○○○セットと明記してお送り下さい。BOXは完成品・フルキット共に可

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません。●2スピーカー（ステレオ用）ヘッドホン端子（3.5φ）●8方向ジョイスティック×2●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源／5V7A、＋12V1A、－5V1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

■KIC-045 各タイプの特長（A B C・すべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ（映像）入力端子へピンコードを接続します。（ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。）
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●AタイプはビデオＶHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ（KIC-0090）内蔵です

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも（ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用）キレイに映ります。約25％も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、8ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの（マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている）に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL（デジタル）CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京6-417492）にて、お願いします。送料は、全国一律500円を加算して下さい。（ただし離島は除く）

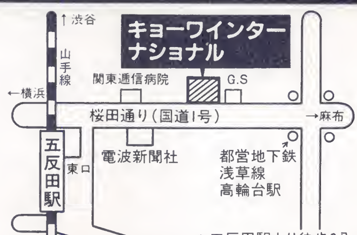
★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱ケイ アイ シー　GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造 ㈱キョーワインターナショナル

展示販売中 ぜひ御来店下さい。

コントロールBOX
KIC-045DX
取扱販売店

中部地区	宇宙堂	052-916-1407
関西地区	テクナート	06-643-7641
九州地区	パワードサービス	092-572-4110



●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分
（日・祭日もオープンしています）
ショールーム営業時間　午後1:00〜6:00

企画・技術者募集！　高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

めざせ ハイスコア!!

先月号で「☆が足りない」との苦情がたくさんありました。今月号で直していると思いますが、まだまちがいがあれば申し出て下さい。(☆が足りないのも誤植のうち・担当)

ハイテクセガ青森

青森県青森市新町1-8-10　☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	9,601,700	ベンキーどーも=あたたち	2-7
2	ESWAT	2,515,600	双子池は危険!!=あたたち	クリア
3	ダイナマイトデューク	1,592,540	わりわりの酒=あたたち	クリア
4	ゲイングランド	30,961,505	ノーマルあたたち	クリア
5	スーパーマスターズ	−14	岡P&気象庁ヤッタゼ沢田	クリア
6	エリア88 (シン)(連)	1,832,230	X∞に連射求む=あたたち	クリア、永パ却下
7	エリア88 (ミッキー)(連)	1,820,670	独裁営業反対協会=あたたち	クリア、永パ却下
8	エリア88 (グレッグ)(連)	1,815,120	ピコ²ポンLD化熱望する=あたたち	クリア、永パ却下
9	スーパーモナコGP (4速)	6′13″95	E-SWAT'S管理人©	D.P.4,468 オール1位
10	スーパーモナコGP (7速)	6′02″12	K・1 1989	D.P.4,824 オール1位

ハイテクセガ弘前　☆=3

青森県弘前市駅前2-6-5　☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	6′21″62	田町&TOCの妖怪とヘルニアがライバル©	DP=4435 ALL1位 貴女の椎間板下さい♡
2	スーパーモナコGP (4S)	6′08″64	回るPINKBOYとさめ³700万がライバル©	DP=4561 ALL1位 アクアジャック犯るなよ。
3	スーパーモナコGP (7S)	6′00″65	勝手にネームを変えてゆく妄想野郎がライバル©	DP=4783 ALL1位 マンション10棟不渡り。
4	パワードリフト(D)	6′48″23	東京へ行ったら妖怪になろうかな?B.S©	ノーマル ALL1位 お前スナッチャーだな!
5	ワイルドファング(連)	5,045,250	2001年RSP-M・Y・P(佳)	ノーマル2人設定ALL タルx7
6	ESWAT	2,509,600	ピコ²ポンLD化熱望する石の怪物あたたち	ノーマルALL E-SWATじゃないよ?
7	イメージファイト(連)	1,300,100	OTL-ベッドで乾杯ー湯煙り絶頂おやじ♨	ノーマル 2-8 ジャズ&マリア使用
8	スーパーマスターズ	−8	AV麻雀ビデオの妖精シリーズ化待望する(師)	ノーマルALL 12人も入るなバカ!!
9	フラッシュポイント (セレクトなし)	R1〜R37	アクアジャック、イージーだったら270万出るよ!!	ノーマル
10	SDI(旧Ver)	41,908,620	人生ゲーム平成Ver 第2を熱望す ROM	1ミスALL 9.11パーフェクト無し

ゲームプラザヴィクトリア　☆=2

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース	170,550	Y・F	ブロック611 5-0 ノーマル
2	キャリバー50	150,850	ガラス踏んずけ男	イージー設定
3	ゼロウィング(連)	939,270	grad P=E	7-22 ノーマル
4	タスクフォースハリアー	4,909,700	JOE	2-1 ノーマル
5	エリア88(連)	1,715,980	APLゴッチ&じだま	ALL ノーマル
6	ヴォルフィード	9,999,990	チャリンコ盗まれた男	ALL ノーマル 100万×6
7	ウィロー	1,282,750	Y・F	ALL ノーマル
8	ウィッツ	4,636,040	F.Dumplings	レベル72 ノーマル
9	フラッシュポイント (セレクトなし)	1〜35	りょうざん連合	ノーマル
10	スーパーモナコGP (AT)	6′26″05	F.D	DP=4322

プレイシティキャロット旭川店　☆=11

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F　☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	1,489,690	AION-ブチ切れる!ー☒	ノーマル 1-4
2	バーニングフォース	230,240	AION-唯我独尊-ROVO☒	ノーマル 3-3
3	クォース	116,760	AION-AOT	ノーマル 1P
4	クォース(2P)	179,060	AION-AOT&☒	ノーマル 2Pトータル
5	Xマルチプライ	6,918,900	AION-TIO	ノーマル 2-6
6	ワールドカップ'90	ALLクリア	AION-609-Rovo☒	ノーマル 得点トータル37点
7	ドンドコドン	259,390	[Z]	ノーマル 1コインオール ウラ面
8	麻雀夏物語	G=129,600	KAN	ノーマル 1コインオール
9	フラッシュポイント (セレクト有り)	45面	AION-AOT	ノーマル 1面スタート
10	ポールポジションII	77,040	AION-TRICKSTAR☒	250.98 タイム優先

プレイランドファンタジー　☆=6

宮城県仙台市青葉区中央1-7-6西原ビル　☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チャンピオンレスラー	52,731,700	SPREAM-SAKI(天)	コブラ ALL
2	ESWAT	2,505,600	CYBER-RYU(逆)	ノーマル ALL
3	クォース	222,100	POLARIS	ノーマル ロ=767
4	DJボーイ	1,149,500	CYBER-RYU	ノーマル ALL
5	ミッドナイトレジスタンス	全面クリア	CYBER-RYU	ノーマル ALL
6	スーパースターズ	全8面クリア	CYBER-RYU	ノーマル ALL
7	エリア88	1,822,660	WA.	シン ALL
8	エリア88	1,842,600	DRACOLL	ミッキー ALL
9	エリア88	1,824,900	WA.	グレッグ ALL
10	Xマルチプライ	8,087,000	SPREAM-SAKI(天)	ノーマル 2-7

札幌そごう内ゲームスポット

札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内　☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	236,480	MMM.JR	3-2
2	クォース(1P)	164,030	SG-RYU	■603
3	クォース (2P協力カップ)	1P 140,050 2P 90,250	やっち&BREM-佐藤直行	■630 ■548 6面
4	エリア88	1,804,850	SG-RYU	グレッグALL 永パなし
5	エリア88	1,825,740	SG-RYU	ミッキーALL 永パなし
6	Xマルチプライ	13,882,400	BREM-佐藤直行	全2面クリア
7	フリップル	68,690	高田まこと	R11
8	原始島	1,593,750	SG-原始KI?くん	残×2 全5面クリア
9	ファイネストアワー	5,859,810	BREM-VATSHU	全2周クリア
10	スーパーバレーボール	68,700	BREM-BLUE	調子が悪い

ファミリーランド　☆=3

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F　☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (Wゾーン・(連))	3,489,300	EXCEED-EAR	リトルストライプ A.B.E.I.M.R.W.
2	ダライアスII (Xゾーン・(連))	3,252,770	HUL-AION-WIN	最後のクラゲは何!? A.B.F.I.M.R.X
3	ダライアスII (Yゾーン・(連))	3,218,810	HUL-AION-WIN	オトシゴー固てー A.B.E.I.M.S.Y
4	ダライアスII (Vゾーン・(連))	3,288,630	EXCEED-EAR	たいじ A.B.D.G.K.Q.V
5	ダライアスII (Zゾーン・(連))	3.402,630	EXCEED-EAR	バイオストロング A.B.E.I.N.T.Z
6	Xマルチプライ	11,348,100	HUL-AION-KGT.A. 宝物は、アッコ	2周ALLクリア 残=1
7	クォース	526個	HUL-FGS	4-5
8	ウィニングラン (テクニカル)	2′21″030	HUL-Absoer-浜松	初めての北海道の冬とても不安だ。
9	ワールドカップ'90	24組得点	ラッシャー今度、必ず手紙出すから	日本、ALL、2対1
10	バーニングフォース	230,070	まっててね by-かわいさん	3-2否音満子

ゲームコーナーロム　☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17　☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース	186,160	TAG(MARS)	ノーマル ステージ50 ブロック596
2	ミッドナイトレジスタンス	1,811,800	RYUZI(MARS)	3人、ノーマル ALL
3	Xマルチプライ	1,508,900	FXT-OMI	3機、ノーマル 5面最初
4	タスクフォースハリアー	5,351,500	FXT-TON	3機、ノーマル 2-2後半
5	ホラーストーリー(1P)	389,550	FXT-OMI	5人、ノーマル 3面最初
6	ワールドカップ'90	決勝5-0	TACO	ノーマル、1:30 優勝
7	ダイナマイトデューク	474,720	FXT-OMI	ノーマル 8面
8	ゼロ・ウィング	1,797,770	FXT-TON	3機、ノーマル 11-10 10up×1
9	ファイネストアワー	5,200,110	α-LUFA	ノーマル ALL
10	テトリス	999,999+α	TAG(MARS)	イージーレベル、99+α ライン667

ハイテクセガ平岸&南7条店　☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目　☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ESWAT (1P)	2,409,600	LAP-K.I	ノーマル ALL
2	ESWAT (2P)	3,471,100	LAP-K.I LAP-汗っかき	ノーマル ALL
3	テトリス	999,999	りょうざん4078	ノーマル ライン797 レベル99+α
4	R-TYPE	1,157,800	佐藤	ノーマル-ALL
5	アウトラン ver 1 (Bコース)	4′34″65	SOE-FINAL-NEC	アルプス経由
6	スーパーハングオン (エキスパート)	8′33″17	まだやってんの!? LAP-BMXER	ミニライドオン 2かすり+6秒ソン
7	フェリオス	769,430	MOAI	(南7条店) ノーマルALL
8	スーパーマスターズ	−11	Y.U	(南7条店) イージー
9	ゲイングランド (1P)	32,016,015	内藤宅昭	(南7条店) リトルイージーALL
10	スーパーモナコGP (7速)	D.P.=4,608	JDT-DIO	(南7条店) 6′11″08

ゲームポイントフリーウェイ　☆=2

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12　☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	17,559,700	NGM-FPS-SJr.	2周クリア
2	ゼロ・ウィング	1,678,960	NGM-FPS-SJr.	2-4
3	スーパースターズ	全クリア	TECHNOS-FAN	1コイン ボスとホーガン
4	クォース	88,620	一昔前のゲーマー	299
5	フラッシュポイント (セレクト無し)	1面〜48面	NGM-SJr.	
6	フラッシュポイント (セレクトあり)	全100面クリア	NGM-SJr.	
7	上海II	1,130	Mr.H	
8	ヴォルフィード	9,999,990+α	川守田博志	クリア
9				
10				

ゲームランドキンコンカン　☆=1

宮城県仙台市土樋45-3　☎(022)257-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	7,864,200	ふっふっふのMAO(わ)	ノーマル、3機設定 2-7
2	クォース	163,680	はやくてわからんもえるー(わ)	ノーマル、3-8 ブロック不明
3	チャンピオンレスラー	29,466,600	助人とくめいーα	ALL、ノーマル コブラ使用
4	フラッシュポイント (セレクト有り)	R1-R88	G.O	ノーマルレベル8ライン65 スコア255,780
5	フラッシュポイント (セレクト無し)		申請者なし	
6	ゴールデンアックス	偏差値528,0	G.O	ALLノーミスノーマルスコア498,0 2人 アックス使用
7	クラックダウン	4,420,802	NYM	ALL ノーミス
8	テトリス	999,999	いまさらーMEW(ぴ)	ノーマル、レベルー99 ラインー999
9	天地を喰らう(劉備)	5,435,000	助人とくめいーα	ALL、ノーマル 金仙丹×3
10	エリア88 LV.1部門	1,769,200	これが本当の20mmバルカン	ALL、ノーマル F-20使用

コミュニティスペースNTK　☆=12

北海道恵庭市漁町13　☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース(1P)	133,480	DECO	3-3 B=406
2	ダライアスII(W)	3,311,860	NOBU	クリア ノーミス1P
3	ダライアスII(X)	3,064,450	NOBU	クリア 3ミス1P
4	S.C.I	3,757,680	HIE-きうち	5面
5	タスクフォースハリアー	2,575,500	BEN	ノーマル
6	ウイニングラン (テクニカル)	2′21″299	ISSAC SP	
7	ミッドナイトレジスタンス	535,500	AVG-[魚]	8面 1P
8	Xマルチプライ	2,359,000	由麻くん	8面
9	ゼロ・ウイング	492,760	BEN	ノーマル
10	バーニングフォース	161,550	イケダ	3-1

プレイシティキャロット琴似店　☆=6

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル　☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィニングラン (テクニカル)	2′19″946	NGM-師匠	ゴールイン、ノーマル 究極タイム2′19″680?
2	ダートフォックス (4P)	3′53″86	たろくん	ゴールイン、ノーマル 電源切りなし!
3	バーニングフォース	455,030	BREM-佐藤直行	R-4-3、ノーマル
4	クォース	176,820	あたまくん	5/0ブロック=608 ノーマル
5	Xマルチプライ	15,342,300	BREM-佐藤直行	2周クリア、ノーマル
6	ファイネストアワー	6,092,080	BREM-VATSHU	2周クリア、ノーマル
7	ダイナマイトデューク	1,041,890	ダイナマイト大工 BREM-VATSHU	クリア、ノーマル
8	スーパーバレーボール	70,100	BREM-つぼいぽつ&BLUE	クリア、ノーマル
9	エリア88	1,990,650	BREM-佐藤キミヒコ	クリア、ノーマル (ミッキー使用)
10	ウィロー	2,336,900	BREM-徳光慎之介	クリア、ノーマル

筑波学園キャロットハウス ☆=5
茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	349,850	(バーニングおやじ) TTG-S.S	ノーマル 3機 4-3
2	クォース(1P)	164,860	LSP-SAY	ノーマル5面 541ブロック
3	ゼロウイング㊤	2,266,750	LSP-MSO-OUT㊝	ノーマル3機 16-10
4	Xマルチプライ㊤	11,453,200	TOA-NEB	ノーマル3機 全2周クリア
5	ダイナマイトデューク	1,531,560	DEN	ノーマル ALL D 8発
6	オメガファイター(1P)	8,733,740	LSP-TOP-S.K	ノーマル3機 全2周クリア
7	テトリス	999,999	CANNOT-05-AND	ノーマル 999ライン0
8	ワールドカップ'90	全面クリア	LSP-MSO-OUT㊝	ノーマル ALL
9	大旋風㊤	10,000,000+α	(男はクォース) TTG-S.S	ノーマル3機 15-50
10	究極タイガー㊤	10,000,000+α	TOA-NEB	イージー3機 4-10

ナムコスカイランド
福島県郡山市中町13-1 うすい百貨店内 ☎(0429)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース	184,480	AyY	538個
2	クォース	177,420	AyY	547個
3	ボンピングワールド	237,350	AyY	4-10
4	バーニングフォース	8,784	TEL	2-2
5	エリア88	1,623,750	佐々木	シン
6	エリア88	1,294,240	佐々木	ミッキー
7	ウイニングラン	2'08"16	KAS	
8	スーパーバレーボール	60,700	KAS 酒井	ALL
9	グラディウスII	1,743,700	AyY	3周目8面
10	イメージファイト	565,300	柳沼	2周目

秋田キャロットハウス ☆=3
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	295,880	VIEGLE-ストライダー㊥	3機 ノーマル 4-1
2	ファイネストアワー	6,024,520	Anstaltsarz+HMS	ノーマル 全2周クリア
3	ワルキューレの伝説	1,378,090	ばきゃまったこめ	ノーマル ALL
4	ゼロウィング	1,139,590	ESFORCE-にん	ノーマル ㊤ 7-28
5	フラッシュポイント (セレクトあり)	100面クリア	ESFORCE-BEER	ノーマル セレクトあり
6	フラッシュポイント (セレクトなし)	27面クリア	ESFORCE-BEER	ノーマル セレクトなし
7	ドンドコドン	181,360	CYC-ネコル1号-Ⓒ	45面
8	スーパーバレーボール	75,900	CYC-ネコル1号-Ⓒ	ノーマル、ALL
9	クライムファイターズ	173	HIBU	アップライトタイプ 4面、ノーマル
10	スーパーバレーボール (ロースコア)	3,000	CYC-ネコル1号-Ⓒ	ノーマル、ALL

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2
埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴォルフィード	9,999,999+α	計11名の御客様達	ノーマルALLクリア 100万×8
2	エリア88	1,823,020	B.B	ノーマルALLクリア F-14使用
3	チャンピオンレスラー	58,510,700	けんけんみんみん ジンジロゲー	ノーマルALLクリア コブラ使用
4	クライムファイターズ	1,112	T&F・KOT	ノーマル 1周目クリア・スペシャルステージ
5	原始島	368,400	ぶきみくじらふえいぶ↑㊙	イージー(ターボ付)
6	天地を喰らう	5,262,900	もぐたん登場	ノーマルALLクリア 張飛使用
7	ダライアス(EX)	13,376,080	CHI	イージー6機 ノーミスオールクリア
8	大旋風	3,618,090	ポニー店員だったS.K	ノーマル 6周目エリア15 1UPX3
9	ドンドコドン	314,800	CMO-MAL	イージー3人 R-46
10	クライムシティー	1,371,550	ほーほけきょのすけきよ㊙	ノーマル 1コインALLクリア

ハイテクセガ高崎 ☆=3
群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ESWAT(1P)	2,541,100	SVD-EVIL&BUG	ノーマル、1コインALL 夏目漱石×3使用
2	ESWAT (2Pトータル)	3,537,600	SVD-EVIL&BUG	ノーマル、ALL ポケミス㊒
3	Xマルチプライ	6,601,700	YAG	ノーマル 11面
4	ドラゴンブリード	965,800	ロースコア部門? ちがーう	ノーマル 2周目5面
5	ゲイングランド	60,542,435	KEKO-AGF RABY	1P+2Pトータル ノーマル
6	アクトフェンサー	3,365,380	人間標本5、6	ノーマル 1コイン2-1
7	スーパーマスターズ	-11	NUKENIN	イージー 18ホールアウト
8	ドンドコドン	281,220	YAG	ノーマル 表、1コインオール
9	ドンドコドン	207,340	いまさらこんな点 思好的夢ム・BUG	ノーマル ウラ1コインオール
10	アウトラン	57,022,090	K.I.	ノーマル 世界大会予選

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=3
秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	11,220,100	MOO	ノーマル 2周クリア
2	チャンピオンレスラー	44,837,600	HIT	ノーマル 1コイン、ALL
3	ESWAT	2,449,100	MOO	ノーマル 1コイン、ALL
4	クライムシティ	1,351,350	MOO	ノーマル 1コイン、ALL
5	ドンドコドン	179,430	NHK	ノーマル 裏面、ALL
6	インセクターX	670,600	MOO	ノーマル 1コイン、ALL
7	クライムファイターズ	377	ひぶ	ノーマル 7面ボス
8	ダライアスII(Z)	3,121,210	ESFORCE-ZK	ノーマル、連射あり 1コイン、ALL
9	ダライアスII(X)	3,020,390	ESFORCE-ZK	ノーマル、連射あり 1コイン、ALL
10	ダライアスII(Y)	3,112,360	ESFORCE-ZK	ノーマル、連射あり 1コイン、ALL

ハイテクセガ柏店 ☆=5
千葉県柏市1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (7速)	4,923	UMR	ノーマル 指にケガしてるぞー
2	ダイナマイトデューク	79,760	友人I	ノーマル
3	チャンピオンレスラー	25,623,100	CIB	ノーマル コブラ
4	ESWAT	2,385,600	S.P.I.	ノーマル え～話や～
5	エリア88	1,761,710	PRY-YSP	グレッグ、ALL
6	ネクストスペース	618,300	SGF-ANC	ノーマル、3機設定 うっかりさ～ん
7	Xマルチプライ	1,853,900	!!!!!	ノーマル、6面
8	ゼロ・ウィング	148,280	SGF-MAC	ノーマル SGFよろしくどーもー
9	タスクフォースハリヤー	1,769,300	SGF-マニー新井	ノーマル やっぱメガドライブだね!
10	ミッドナイトレジスタンス	146,500	SGF-超マニア"浅"	ノーマル テトリスは まだレベル9なの♡

ウィルトークタイトー高崎2号店 ☆=6
群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (上のZゾーン)	3,065,700	ATF・Z-SHA	1コインクリア ターボ
2	ダライアスII (下のZゾーン)	3,517,300	ザリガニパワー使用 ATF-KA㊙	1コインクリア ターボ
3	ダライアスII (上のVゾーン)	3,415,620	ATF・Z-SHA㊔㊚	1コインクリア ターボ
4	ダライアスII (下のVゾーン)	3,050,400	ATF-UTS	1コインクリア ターボ
5	ダライアスII (Wゾーン)	3,245,070	MB-SP♡JUN㊥	1コインクリア ターボ
6	ダライアスII (Xゾーン)	3,089,230	EVE	1コインクリア ターボなし
7	Xマルチプライ	9,690,200	MB-SP♡JUN㊥	1コインノーマル R=13(2-6)4機
8	チャンピオンレスラー	15,131,800	ATF-Z-JOY	1コインALL マッターホーン、デッカー
9	ヴォルフィード	9,999,990	YAG	1コインALL 100万×8
10	熱血高校ドッジボール部	6万点+α	1/8計画	アイランドでラッキーパターン、ハンドパワー使用

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9
山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	6'22"67	RMC-SHO	D.P=4,370 ノーマル設定
2	スーパーモナコGP (7速)	5'57"86	T.Yoko	D.P=4,854 ノーマル設定
3	ターボアウトラン (マニュアル)	8'12"20	ATM-ドッギャーン	ムービングタイプ ノーマル設定
4	Xマルチプライ	2,360,900	おーため、び!	1コイン6面 ノーマル設定
5	ESWAT(1P)	1,133,400	RMC-SHO	1コイン5-1 ノーマル設定
6	フラッシュポイント (イージー)	セレクト有 1～65	Z.G	レベル21 ライン160
7	DJボーイ(1P)	439,200	RSタコさん	イージー設定 1コイン、3面
8	ワイルドファング(1P)	224,250	G.BUSKERS-HIDOI	1コイン全面、クリア 3人設定
9	モンスターレア(1P)	491,370	LUM	1コイン、11面 5人設定
10				

稲毛サンシャイン ☆=1
千葉県千葉市稲毛3-1-15 ☎(0472)44-9961

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートフォックス	3'53"55	AAS-Σ-YAZ㊞	1P車あり
2	ESWAT	2,463,100	AAS-Σ-AFS	1コインALL
3	クライムシティ	1,410,950	AAS-Σ-SNG	DECOゲーム使用
4	ダートフォックス	3'49"78	AAS-小山若菜 AAS-Σ-YAZ㊞	2P車あり
5	ゼロウィング	747,160	AAS-Σ-YAZ㊞	1コイン7-12㊤
6	ダライアスII (Vゾーン)	2,870,070	AAS-Σ-YAZ㊞	㊦ノーマル 1コインALL(ターボ)
7	ダライアスII (Wゾーン)	3,187,930	AAS-Σ-YAZ㊞	1コインノーマル(ターボ)
8	ダライアスII (Xゾーン)	3,077,840	AIR-NEX-T.S	1コインノーマル (ターボ)
9	ダライアスII (Yゾーン)	3,075,040	AAS-Σ-NWS㊞	1コインノーマル (ターボ)
10	ダライアスII (Zゾーン)	3,334,340	AAS-Σ-YAZ㊞	1コインノーマル (ターボ)

ハイテクセガ桐生店
群馬県桐生市末広5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	4,314	MANSELL	ノーマル
2	トンマ	707,500	NOB	㊣さんありがとう ノーマル
3	ガルカ	2,345	AKD	イージー 2周目6面
4	フェリオス	714,640	EX-S-T² しかし…	ノーマル
5	ESWAT	2,534,800	SVD EVIL & BUG	ノーマル 3機設定
6	ワイルドファング	233,950	ZIL-APPLE	
7	ウィロー	1,800,000	SVD-EVIL	ノーマル 3機設定 ㊣手抜き使用
8	チャンピオンレスラー	15,035,300	よゆーのNOB	ノーマル いそ君はしあわせ男
9	フリップル	86,060	NOB	ノーマル
10	スプラッターハウス	808,400	CAS	ノーマル

ゲームイン・クーガー ☆=1
山形県鶴岡市本町1-8-44 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロ・ウイング	963,790	MINORU㊉	1周目7-28
2	Xマルチプライ	5,034,600	えの	2周目3面
3	Xマルチプライ	7,457,400	それでも2-1 You	2周目1面
4	スーパーマスターズ	全2周クリア	BLACK-MAN	
5	エリア88	1,792,180	VIC-MINORU㊉	A-10使用 クリア
6	ファイティングファンタジー	284,140	フロスト・サラマンダー	クリア
7	ターボアウトラン	9'06"95	安全運転のIHI	オートマ クリア
8	ギャングウォーズ	279,800	えのけ㊉	クリア
9	オメガファイター	7,536,000	VIC-MINORU㊉	2周目7面
10				

サンペデックナムコランド ☆=12
千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タスクフォースハリアー	10,000,000+α	MIRAGE-MAX (ちょ～やり組)	ノーマル3機 3周目2面で達成うきゃ!
2	クォース	201,330	AHD-ちょーやり組- QUARK DMA	ノーマル 672point.1機設定
3	ゼロ・ウイング	2,545,360	MIRAGE-ちょーやり組- MAX	1UP有 連射なし エリア16-12 ノーマル
4	ワールドカップ'90	優勝2-0	ちょーやり組-MIXあ とりあえず組長	クリア (自社、とうぜん!!)
5	ウィニングラン (テクニカル)	2'20"495	CHAT-INFINITE- するする	
6	ダイナマイトデューク	686,380	ERU	クリア、 やっと終わったぁー
7	パワードリフト(B)	6'46"37	Willy	
8	ファイナルラップ	2'13"96	JUN.C&O	2人PLAY
9	SDガンダム	現在59種!立直(リーチ)	SDちょーやり組-MAX	あとはホロの2枚目だ!!
10	アンパンマン	もう少しで2組目	AID-ちょーやり組- QUARK DMA	はやくもリーチ!(No.3のカレーパンマンを残すのみ)

ジャックアンドベティ ☆=1
群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(イージー)	2'02"940	WTR	完走1位
2	クライムシティー	271,950	Rin-Russell	ノーマルステージ6
3	フラッシュポイント (セレクトあり)	206,037	・・Z	1～72
4	ダライアスII (下の2ゾーン)	3,342,450	ATF-RA	ZONE・ABEINTZ 1コイン ALL 連射なしノーマル
5	ゼロ・ウイング	820,700	Rin-Russell	7～20 ノーマル
6	クォース	120,080	MID	412ブロック ノーマル
7	マルチプライ	7,712,800	KFT-K.S	ステージ2-2 ノーマル
8	タスクフォースハリアー	6,804,000	MID	ステージ2-5 ノーマル
9	オメガファイター	6,146,000	ZIL-APPLE	1P2-4 ノーマル
10	スーパーマスターズ	-17	S・O	18面 2イーグル 13バーディ

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=8
山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	13,399,800	ACT-XYZ	2周クリア ノーマル設定
2	クォース	220,550	SPR-BOMB-MKK-KTT	5/8面 794 ノーマル、1機設定
3	ミッドナイト・レジスタンス	1,780,100	FHERISTAS-GIN	クリア ノーマル設定
4	ダライアスII㊤ (Zゾーン)	2,996,870	FHERISTAS-GIN	クリア ノーマル設定
5	ダライアスII㊤ (Vゾーン)	3,207,790	もちょっきー	クリア
6	ダライアスII㊤ (Wゾーン)	3,490,320	FHERISTAS-GIN	クリア
7	ダライアスII㊤ (Xゾーン)	3,199,910	YUKKEY㊗	クリア
8	ダライアスII㊤ (Yゾーン)	3,238,200	FHERISTAS-GIN	クリア
9	ダライアスII㊤ (Z₂ゾーン)	3,474,130	FHERISTAS-GIN	クリア
10	ダライアスII㊤ (V₂ゾーン)	2,873,660	ZAŌ-HIR	クリア

君こそゲーメスト!

Xマルチプレイ		17,819,800(連)	さらし首の刑に処す! RVS-GUN人Ⓔ	キャッスル&YOU²(東京)
クォース		スコア、ブロック、ステップ 298540・989・60	JAG-ドラ博士H.S (家畜人見たいのよん)	荏原ゲームコーナー (東京)
ゼロ・ウイング		3,889,060 (24−10)	星白金HIR(パ)	PC巣鴨(東京)
バーニングフォース	表	1,001,010	Mr.まさし君(馬)	ハイテクノーベル 神保町(東京)
	裏	4,281,740	ダライ少年MTRだ!!	ゲームプラザ(熊本)
ESWAT		2,544,600	HST-(お)SPT JAG-WOP,Y,I	荏原ゲームコーナー (東京)
ダライアスII(2画面)	上のZゾーン	3,352,250(連)	Mr.まさし君(馬)	ハイテクノーベル 神保町(東京)
	上のVゾーン	3,470,720(連)	Mr.まさし君(馬)	PC巣鴨(東京)
	Wゾーン	3,713,580(連)	EXCEL-URX-TEC	個人申請ファンタジア キャロット(神奈川)
	Xゾーン	3,661,820(連)	EXCEL-URX-TEC	個人申請ファンタジア キャロット(神奈川)
	Yゾーン	3,459,140(連)	Mr.まさし君(馬)	PC巣鴨(東京)
	下のZゾーン	3,531,890(連)	TYRANT-EXE	ハイテクノーベル 神保町(東京)
	下のVゾーン	3,107,140(タ)	HCS-MPL	コインスナック24 (岡山)
タスクフォースハリアー		1000万点+α	全国12店・個人申請4人の皆様	
フラッシュポイント (セレクトなし)		1〜50面	もう来月はないよ Ⓔ-SSC-VAP	PC巣鴨(東京)
ファイネストアワー		6,934,750	書生の村上さんⓇ	個人申請 PC早稲田(東京)
スーパーモナコGP	AT	6'13"70 D.P.=4522	CYCLONE HURRYCANE	個人申請ゲームプラザ とよなか(大阪)
	4速	6'00"89 D.P.=4642	CYCLONE HURRYCANE	個人申請ゲームプラザ とよなか(大阪)
	7速	5'37"78 D.P.=5084	CYCLONE HURRYCANE	個人申請ゲームプラザ とよなか(大阪)
ワールドカップ'90		全面クリア	全国14店の皆様	
スーパーマスターズ		-19	AKU	中央プラザ大泉(東京)
ミッドナイトレジスタンス		全面クリア	全国11店の皆様	
ウイニングラン	イージー	1'59"324	C&P-CHUQ	個人申請 スーパーボーイ(東京)
	テクニカル	2'19"795	CHAT-INFINITE- ずるずる	PC巣鴨(東京)
チャンピオンレスラー		61,057,300	これぞ究極!激カモ Gyother-NIS(す)どま	アミューズ& レストメイヨー(兵庫)
クライムファイターズ (アップライト)		821	Disp-..A	ハイテクセガ表町 (岡山)
ダートフォックス	1P	3'53"55	AAS-Σ-YAZ(岳)	稲毛サンシャイン (千葉)
DJボーイ		1,149,500	CYBER-RYU	プレイランド ファンタジー(宮城)

ハイスコア番外地(☆印はつきません)

ダライアスII (3画面・上のVゾーン)	3,490,240(タ)	堀田康道	個人申請 ウィルトーク タイトー小田原(神奈川)
ネクストスペース	1,392,500	Gyother-PEY	アミューズ&レストメイヨー (兵庫)
ゲイングランド(2P)	62,820,425	ずんたたぱあっち(で)² SOU.	ハイテクセガ金沢(石川)
ゴールデンアックス	偏差値=528.0	G.O	ゲームランドキンコンカン (宮城)
ワイルドファング	5,045,250(連)	2001年 RSP-M.Y.P(佳)	ハイテクセガ弘前(青森)
破兆	1,032,600	LOR	ゲームプラザ(熊本)
ポンピングワールド	2,665,900(最終面)	Gyother-PEY	アミューズ&レストメイヨー (兵庫)
スカイアドベンチャー	10,675(連)	URX-SUM	ゲームセンターUFO (神奈川)
Wit's	7,526,030	わしが爆田博士じゃ C.Mひげぴん	ゲームプラザ(熊本)
ビッグラン	8'27"9	しっ?しーっしっし (HTL-渋井バイオの助)	個人申請 ゲームイン パラダイス向ヶ丘(神奈川)
ストリートスマート	2,664,800	Gyother-LCN (THC)どま	アミューズ&レストメイヨー (兵庫)
S.C.I.	9,808,090	V2	ゲームプラザ(熊本)
キャリバー50	全面クリア	EXCEL-URX-TEC	ゲームセンターUFO (神奈川)
ハードドライビング(スコア)	316,083	わしが爆田博士じゃ C.Mひげぴん	個人申請 ゲームプラザ (熊本)
ラウンドアップ5	1,528,280	AT-YOU!!	ゲームプラザ(熊本)
アクアジャック	2,518,600	番外地の一番下希望!! SSC-VAPⒺ	キャッスル&YOU² (東京)

今回のトップは前回と同じくXマルチプライ。残機潰しの時代は終り末尾の世界へ。
クォースは、とりあえず点数優先で集計。ブロック数も参考として記入しておきます。
また、一部で残機制になっている所もありますが、もちろん1機オンリーのみ対象になります。
ゼロ・ウイングは面数優先なのですが、3周目は1面から発狂しているのですごいの一言。来月ははたして更新されるかが見物。
バーニングフォースは裏面が発見されたので分けて集計。
ダライアスIIは、2画面のみ集計。3画面の中で上のVゾーンのみ2画面の点数を上まわったので番外地に掲載しておきます。ちなみに、(連)は手製の連射装置、(タ)は基板についている連射です。
タスクフォースハリアーは1000万点+αで集計。
ミッドナイトレジスタンス・キャリバー50は、永久パターンのため全面クリアで集計しました。
前回は番外地にあったウイニングランですが、今回人気が復活しましたので番外地を脱出!
さて、前号のミスですが、フラッシュポイントのセレクトありで、荏原ゲームコーナーが100面クリアでしたが、こちらの手違いでクリアしていないことがわかりました。本当にこちらのミスでご迷惑かけました。
さて、来年の1月から現行の集計方法が変わります。現行のは今年末のスコアまでです。次号で詳しいことを告知します。
(悠理)

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=78

東京都豊島区巣鴨1-15-1 巣鴨センタービルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(上のVゾーン)	3,470,720	Mr.まさし君(馬)	ALL、自家製(連)付 A-B-D-G-K-P-V
2	ダライアスII(Yゾーン)	3,459,140	Mr.まさし君(馬)	同上 A-C-F-I-M-S-Y
3	ゼロ・ウイング	3,889,060	星白金HIR(パ)	3-8、(連)付 10UP有、エリア24-10
4	フラッシュポイント	STAGE1〜50	もう来月はないよ Ⓔ-SSC-VAP	ライン334 レベル59
5	ウイニングラン(テクニカル)	2'19"795	CHAT-INFINITE- ずるずる	ベストラップ 34"165
6	ファイネストアワー	6,825,360	LSP-MSD- 08-YUN	全2周クリア
7	Xマルチプライ	15,324,500	Mr.OGAKUN	ALL、(連)付
8	タスクフォースハリアー	10,000,000+α	SIMI chon FGD-Sir(妖)	3-2 3-4
9	バーニングフォース	414,290	VG2-LZA	4-3
10	クォース(1P)	234,440	水島屋-T.J.	874マス レベル5/9

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=4

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャイン・シティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィッツ	5,476,610	おおたに たかし	83ラウンド
2	クライムファイターズ	448	フリードリヒ-バルバロッサ	ステージ8
3	タスクホースハリアー	10,000,000+α	エブリ無し!!しみちょん	3-2
4	破兆	556,000	頭狂企画YMD	ステージ6
5	ダライアスII(上のVゾーン)	3,376,490	IST	
6	ダライアスII(Yゾーン)	3,185,980	EIL	
7	ダライアスII(上のZゾーン)	3,131,730	ATF-Z-MSJ	
8	ダライアスII(下のZゾーン)	3,382,360	MGZ-J・PHENIX	
9	ダライアスII(下のVゾーン)	2,953,690	FAM-OAF	
10	ダライアスII(Wゾーン)	3,440,720	MGZ-J・PHENIX	

ハイテクノーベル神保町店 ☆=24

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(上のZゾーン)	3,352,250	Mr.まさし君(馬)	ノーマル 2画面Ver 全面クリア(連)
2	ダライアスII(Wゾーン)	3,694,470	Mr.まさし君(馬)	ノーマル.2画面Ver 全面クリア(連)
3	ダライアスII(Xゾーン)	3,425,990	いかないでオトシゴ Mr.まさし君(馬)	ノーマル 2画面Ver 全面クリア(連)
4	ダライアスII(下のZゾーン)	3,531,890	TYRANT-EXE	ノーマル 2画面Ver 全面クリア(連)
5	ダライアスII(下のVゾーン)	3,093,450	TYRANT-ひむ	ノーマル 2画面Ver 全面クリア(連)
6	タスクフォースハリアー	14,219,200 11,350,200	TYRANT-ひむ TYRANT-ZAC	ノーマル 4周目1面 3周目8面
7	バーニングフォース	1,001,010	Mr.まさし君(馬)	ノーマル 全面クリア 残=0
8	ファイネストアワー	5,671,080	KAZ-ZX	ノーマル 全面クリア(連)
9	スーパーモナコGP(日本GP記念)	予選落ち	Mr.亜久里君 ザク・スピードじゃ	やってらんねーぜ! (スポンサー:GEO)
10	U.S.クラシック	痛恨のダブルボギー	Mr.カプルス君 ジ・オープンにて	ドウダー向井!! (アゲンスト使用)

荏原ゲームコーナー ☆=59

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ESWAT(1P)	2,544,600	HST-(お)SPT JAG-WOP.Y.I	ノーマルALL 計3名(限界?)
2	タスクフォースハリアー(1P)	10,000,000+α	HST-(お)SPT	ノーマル 3周目2面で達成。
3	クォース(1P)	298,540	JAG-ドラ博士H.S (家畜人見たいのよん)	ノーマル 6面 (ブロック989コ)
4	クォース(2P協力)	690,850	JAG-H.S & EGC-(旅)POW	ノーマル2周目2面 (ブロック3536コ)
5	ミッドナイトレジスタンス(1P)	ALL CLEAR	STR(神宮寺)、(お) SPT WOP	ノーマル 永パ発見! 計3名
6	フラッシュポイント(面飛ばし有)	LINE 154	茶月はもうないよ SSC-VAPⒺ	ノーマルALL レベル24
7	バーニングフォース	394,750	EGC-(旅)POW	ノーマル 4-2 泊まりに来てね♡
8	ワールドカップ'90	ALL CLEAR	EGC-STR (発狂コンパネ君)	ノーマル 熊本のU.V見たいっす。
9	ゼロ・ウイング	2,470,050	電気人間まことちゃん (バイブレ使用)	ノーマル(連) 19-10 めちゃくちゃにして♡
10	山のぼりゲーム	残り54秒	強力脚力POL	あと1sec!!

中央プラザ(大泉店) ☆=1

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーマスターズ	−19	AKU	1コインALLノーマル
2	天地を喰らう(関羽)	(連)5,656,500	KSE-H.M.K	1コインALL (金)×3
3	天地を喰らう(張飛)	(連)5,656,600	KSE-(口)(心)(善)(太) VAX	1コインALL (金)×4
4	天地を喰らう(劉備)	(連)5,598,200	KSE-H.M.K	1コインALL (金)×3
5	天地を喰らう(趙雲)	(連)5,563,500	KSE-H.M.K	1コインALL (金)×4
6	オメガファイター(1P)	3,671,320	KSE-もんぴい	1-7
7	オメガファイター(2P)	TOTAL 18,686,890 1コイン2-7	おさるさん&ゴルジ体くん	1P 8,456,420 2P 10,230,470
8	チャンピオンレスラー(1P)	13,845,000	VLS-パチンコスポスポ-ACH	ニトロ使用
9	チャンピオンレスラー(2P)	TOTAL 18,730,600	じゅんち(ACH)&ケント (SNO)	ニトロ&ジミー
10	ダイナマイトデューク	1,246,750	KSE-柳川どぜう-SNO	ノーマル 1コインALL (S)×5

プレイシティキャロット松本店 ☆=1

長野県松本市中央セントラルビル地下 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	6'24"66	Tiny-MID(ら)	D.P.=4371
2	スーパーモナコGP (4速)	6'10"38	Tiny-MID(ら)	D.P.=4550
3	Xマルチプライ	10,420,400	GAC-KEN(た)	ALLノーマル 残5
4	バーニングフォース	401,440	ESP-脱走したいラッコ	ノーマル 4-3
5	クォース	191,950	(は)-猿ver.	4-6 545個
6	パズニック	111,700	ESP-No.2(ら)	ノーマル レベル3
7	ゼロ・ウイング	1,145,660	MBX-FGD-SDR	ノーマル 8-12
8	ダライアスII (上のZゾーン)	2,986,990	ESP-脱走志願ラッコ	ノーマル A-B-D-G-K-P-Z
9	ダライアスII (Wゾーン)	3,477,680	GAC-KEN(た)	ノーマル A-B-D-H-M-R-W
10	ダライアスII (Xゾーン)	3,280,870	GAC-KEN(た)	ノーマル A-B-D-H-M-R-X

がらんがらん ☆=2

長野県駒ヶ根市赤穂6-43 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII〔Y〕 (工場設・連有)	2,941,290	ATM-C-Lufy	ALL残7 気合いパワー
2	ダライアスII〔W〕 (同上)	3,120,060	ATM-C-Lufy	ALL残7 気合い入ってるよ
3	天地を喰らう	1,733,900	KTM-GYA	関羽 R-7 くもはきらいだ
4	エリア88(A-10)	1,317,600	ZAA!(か)	ALL ≒$38,000
5	バーニングフォース	105,630	(地)すもも®	2-2
6	サイバリオン(基)	9,191,520	ダライアスTM-GAA	ALL100万×3 残3
7	サイバリオン(実)	17,361,180	ダライアスTM-GAA	ALL200万×3 残3No.73
8	ニンジャウォリアーズ (2P)	248,800	ダライアスTM-GAA ⅩF.TM-GYA	ALLとうとうやったぜ!!6面 いまさらクリア(あいうち)
9	ワイルドファング (2P)	105,250	C-Lufy ⅩKTM-GYA	3面だよ
10	タイムスキャナー (リバイバル)	1,373,810	ZZA(か)	EX×2ボルケノ ファイヤーボール

がらん3 ☆=3

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII〔V〕 (工場設・連有)	3,235,460	PST-NPIP	ALL上のコース
2	ダライアスII〔X〕 (同上)	3,279,970	PST-NPIP	ALL
3	ダライアスII〔Y〕 (同上)	3,249,420	PST-NPIP	ALL
4	ダライアスII〔W〕 (同上)2P	4,164,810	PST-N-PIP &オペラ男爵	ALL 残6ノーミス と残1
5	ダライアスII〔Z〕 (同上)2P	3,748,240	PST-NPIP &オペラ男	ALL
6	ファイネストアワー	560,450	PST-FGD-地下鉄童子 Ⓡアール	R-4低い!
7	ニンジャウォリアーズ (リバイバル)	220,560	GAA(だ)	6面ムズイゼ!!
8	グラデイウスII②	3,623,700	オペラ男爵	5-8(F)泣いた
9	オーダイン(2P)	749,270	May	ALL残2 45000PTS
10	ダブルドラゴン (リバイバル)	91,640	PST-HIROⓅ	ALL

ゲームタウンファンタジー ☆=2

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	9,482,700	DES-GBY	2周クリア
2	オメガファイター	2,168,000	EPT-HS	7面
3	天地を喰らう	劉備5,304,600	MIKI	
4	ファイネストアワー	1,480,500	人間模怒寄	
5	ゴールデンアックス	248,0	DES-うりBOH	じーさんラリー
6	沙羅曼蛇	3,268,000	SHO	5-2
7	ペンゴ	114,290	人間模怒寄	13面イージーです
8	F-1ドリーム	ポイント22	SAR	なつかしい
9	エリア88(グレッグ)	1,753,660	EPT.PCB.HS	ノーマル
10	スーパーモナコGP	6'16"80	IL.すぐ帰る	D.P.=4482

ハイテクセガ万代店 ☆=5

新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	8'15"43	AGAS-WELLTH	マニュアル2回クラッシュいろんな技あり
2	スーパーモナコGP (7速)	D.P.=4803	FGK-MARY	P.P.X3 2'53"94、3'08"98
3	フラッシュポイント	R1～R72	Beeneげたっちょ ADL	ノーマル 面セレあり
4	ESWAT	2,460,600	FGK-MARY	5-3ALL
5	クォース	122,420	GAM-TET^2	ブロック 397 エリア 39
6	Xマルチプライ	11,820,400	P-SWAT-M.K(雷)	ノーマル ALL
7	スーパーマスターズ	−9	TAK	ALL1コイン
8	エリア88	1,851,760	XEV	ノーマル 永パ無し ALL ミッキー
9	スーパーバレーボール	67,900	XEV	ALL
10	ゲイングランド	30,681,575	DIO	クリア

ゲームセンターコパIII ☆=3

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース(1P)	195,230	N.ARC-ZAP	ブロック630 4-8でDEAD
2	クォース (協力プレイ)	185,330	N.ARC-ZAP &CGT-ZEUS	合計ブロック945 4-8でDEAD
3	バーニングフォース	421,620	CGT-ZEUS	4-3ボス・1コインノーマル
4	Xマルチプライ	16,225,000	CGT-ZEUS	全2周クリア 残×1ノーマル
5	チャンピオンレスラー (1P)	61,001,100	CGT-ZEUS	ALLノーマル コブラ使用
6	フラッシュポイント (セレクトなし)	ステージ1-28	CGT-ZEUS	ノーマル
7	フラッシュポイント (セレクトあり)	ステージ1-74	CGT-ZEUS	ノーマル
8	テトリス (カンスト時ライン)	ライン571	N.ARC-ZAP	全消しなしハーデスト ランダムver
9	スーパースターズ	4試合目	N.ARC-MIT と血迷い神体AS	ノーマル おわってます
10	ビデオの妖精	コンティニュークリア	AXIA-BADO	3000円つっこんだ サムタイム×2(タバコ)

ジョイランドオレンジ ☆=2

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999	K・K	レベル99 ライン826 ランクイージー
2	ヴォルフィード	9,999,990	ECM-C・C	13面 百万×10
3	スーパーモナコGP	4,400	T・S	?
4	インセクターX	670,900	田口栄	5面
5	フリップル	101,310	田仲	?
6	チャンピオンレスラー	20,689,100	F・K	?
7	ダライアスII (Wゾーン)	3,586,000	ZZG-PUL	ランクノーマルターボ付
8	ダライアスII (下のUゾーン)	2,969,680	S・T	ランクノーマルターボ付
9				
10				

小野塚商店

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパルタンX	202,770	IShI	2-3リバイバル
2	ウィロー	1,516,850	MZN	ALL
3	Xマルチプライ	2,288,500	Y.ONDR	7面
4	エリア88	1,743,280	MZN	日本人使用ALL
5	オメガファイター	816,590	OHNT	
6	キューブリック	——	IKD	1コインクリア
7	クォース	126,340	Y.ONDR	■569 49面
8	テトリス	3,780	H.ONZK	ライン15、レベル4、3歳
9	天地を喰らう	5,228,600	MZN	趙雲使用金仙丹B×2
10				

プレイシティキャロットIN甲府店(甲府周辺集計) ☆=7

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロウイング	972,990	とよ	7-26
2	Xマルチプライ	3,237,100	究極YELLOW君	7面ボス
3	エリア88	1,840,470	KEI	
4	ヴォルフィード	9,999,990+α	C&P-ILMⓏ	ALL1コイン100万×8
5	ダートフォックス	4'00"44	とよ	1PLAY青使用
6	ウィロー	2,388,550	TM-LVCY(埴)	1コインクリア
7	Dr.トッペル探検隊	372,840	野田先輩	
8	ダートフォックス	4'00"28	埴	1PLAY青使用
9	ゴールデンアックス	240,0pts	C&B…みゆきちゃん	
10				

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズニック	897,100	わKT	6-1-4
2	Xマルチプライ	2,347,300	中沢	6面
3	ウィロー	2,397,000	M.O	100万点稼ぎあり
4	クォース	146,570	K.T	
5	スーパーマスターズ	(18ホール)−7	M.A	ノーマル
6	大旋風	1,135,370	7X	
7	スーパーバレーボール	48,200	松ちゃん	ワールドカップ
8	スカイアドベンチャー	8,305	K.M	1コインオール
9	スーパーモナコGP (7速)	D.P.=4733	S-ER	
10	エリア88	1,816,640	G.T	1コインオール

キャッスル&YOU^{2} ☆=54

東京都町田市原町6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	17,819,800	さらし首の刑に処す! RVS-GUN人Ⓔ	オールクリア、(連) ノーマル3機設定
2	ゼロ・ウィング	3,887,240	SSC-MYR	(17-10)、(連) ノーマル3機設定
3	タスクフォースハリアー (1P)	10,000,000+α	RVS-NBGⒺ KIA(VAG)	共に3-1で達成、(連) ノーマル3機設定
4	ビッグラン(1P)	8'41"6	JAG-Y.I氏	スコア(2,856,400) ノーマル設定
5	ビッグラン(2P)	8'23"7	RVS-TRI、FINⒺ	スコア(3,025,400) ノーマル設定
6	ビッグラン(3P)	8'20"0	RVS-TRI、FIN、R.Y (EXCEL)	スコア(3,052,400) ノーマル設定
7	ビッグラン(4P)	8'17"0	RVS-TRI、FIN、R.Y POC(EXCEL)	スコア(3,072,400) ノーマル設定
8	フラッシュポイント (セレクト有り)	1-100面クリア	龍渕いずみは仕切る!! SSC-VAPⒺ	ライン195、レベル30 1クレノーマル設定
9	スーパーモナコGP (AT)	6'22"60	塩田丸男FC! JAG-WOP氏(和)	D.P.=4,432 ノーマル設定
10	アクアジャック	2,518,600	番外地の一番下希望!! SSC-VAPⒺ	1クレオールクリア、ノーミス ノーマル3機設定

カジノカーニバル ☆=6

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	1,578,330	スマッシュ昼はビールネ	もう少し
2	オメガファイター	11,540,690	ボレー夜は氷割り	ALL
3	ゴールデンアックス	335.3	小林君	
4	Xマルチプライ	16,069,800	FECT	全2周クリア
5	ESWAT	2,511,100	FECT	1コインALL
6	大旋風	10,000,000+α	小林君	
7	エリア88	1,810,050	K.Y	かざまALL永パ少し
8	ワールドカップ'90	1コインALL	リー今も飲みます	JAPAN使用1コイン
9	スーパーマスターズ	−17	KTZ	全18ホール1コイン
10	スーパースターズ	ALL	拝島の彼	

スペースイン・プラザ ☆=2

東京都八王子旭町1-1 八王子そごう9F ☎(0426)24-2511 内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88(ミッキー)	1,806,040	NGC-KATO	残マネー約53万 ALL、ノーマル
2	エリア88(グレック)	1,776,740	もう1人のK^2	残マネー約53万 ALL、ノーマル
3	エリア88(シン)	1,800,390	FEP-K.Y(羽)	永パなし ALL、ノーマル
4	クォース	190,480	全国トップ取りたひ URX-ODA-Z(仮)	5面、ノーマル ブロック541個
5	スーパーマスターズ	−10	とびたまい♡	ALL、ノーマル 反撃開始せよ!!
6	Xマルチプライ	9,005,700	ORS-中井	ノーマル、1コイン 2周目4面
7	大魔界村	252,100	ORS-中井	ZAPなし、残2 ALL、ノーマル
8	ワルキューレの伝説	1,247,161	学園生代表 CYAN-ELFⒷ	BESTは155万!
9	セイントドラゴン	24,289,500	R.G.B-STC	ALL、点かせなし 1ミス、5UP×2
10	R-TYPE	1,664,800	SEP-TKY ちゃいおん	2周目6面ノーマル もうやだ

プレイシャトー ☆=23

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 秦光ビル2F ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース	186,840	ILG-おじゃる君	ステージ=50 ブロック=604
2	ESWAT	2,503,600	I.L.G.NEO	全面クリア
3	ゼロ・ウィング	2,170,510	ILG-おじゃる君	15-18
4	バーニングフォース	124,980	A.A	2-3
5	エリア88	252,230	KTY	
6	ファイネストアワー	200,000	YAN	
7	チャンピオンレスラー			
8	Xマルチプライ	10,729,200	ILG-おじゃる君	2周クリア
9	インセクターX	854,400	ILG-おじゃる君	全面クリア
10	キューブリック	6,440,240	KCN	全面クリア

ゲームセンターUFO ☆=48

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	16,483,400	URX-ZST-ART	全2周クリア、ノーマル 3機設定(連)
2	ゼロ・ウイング	1,314,660	CAT	2周目2-2、ノーマル 3機設定
3	タスクフォースハリアー (1P)	10,000,000+α	EXCEL-RVS-NBG	3周目の1面で達成! ノーマル、3機設定 残=0
4	クォース(1P)	173,250	URX-ZST-ART	4-9、□=597 ノーマル設定
5	ミッドナイトレジスタンス (1P)	2,649,400	EXCEL-RVS-NBG	全面クリア、ノーマル 3機設定、残=1
6	キャリバー50 (1P)	全面クリア	EXCEL-URX-TEC	ノーマル、3機設定 残=0、永パ発覚
7	スカイアドベンチャー (1P)	10,675	URX-SUM	全面クリア、ノーマル 3機設定、残=3(連)
8	フラッシュポイント (セレクト無し)	R.1～R.36クリア	URX-EXS	スコア、210,272 ノーマル設定
9	ダートフォックス(1P)	3'56"42	まぼう-高岡早紀Ⓢ	全面クリア、タイムイージー 敵車全区あり
10	ワールドカップ'90 (1P)	ファイナルゲーム 2-0	ダラIIの3画面は2画面をやってた人にとっては超ムズ!	全面クリア、ノーマル設定 ブラジル使用

ヒットゲームBEST10

平成元年・テトリスイヤー

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は85店10月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	560	セガ
4	2	Xマルチプライ	299	アイレム
3	3	スーパーモナコGP	260	セガ
2	4	エリア88	254	カプコン
13	5	ダライアスII	250	タイトー
——	6	クォース	236	コナミ
——	7	ゼロ・ウィング	178	東亜プラン
6	8	フラッシュポイント	151	セガ
——	9	バーニングフォース	132	ナムコ
11	10	WWFスーパースターズ	128	テクノスジャパン

順位	ゲーム名	得点
11位	ワールドスタジアム'89	126
12位	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	116
13位	ヴォルフィード	106
14位	チャンピオンレスラー	89
14位	タスクフォースハリアー	89

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	568	セガ
2	2	スーパーモナコGP	340	セガ
3	3	エリア88	251	カプコン
10	4	Xマルチプライ	190	アイレム
4	5	ワールドスタジアム'89	189	ナムコ
9	6	WWFスーパースターズ	178	テクノスジャパン
14	7	ダライアスII	152	タイトー
——	8	ワールドカップ'90	140	テクモ
7	9	ウイニングラン	136	ナムコ
5	10	フラッシュポイント	125	セガ

順位	ゲーム名	得点
11位	クォース	116
12位	ゼロ・ウィング	108
13位	クライムファイターズ	101
14位	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	95
15位	ヴォルフィード	87



今月はベストテンの上位にくいこんで来るニューゲームがなく、先月発売されていたゲームが上位に残りました。そんな理由もあり、テトリスの得点が相対的にUPし、再び500点台に戻っています。

先月発売されていたものの中で順位を上げたのは、プレイヤー人気で2位に入ってきたXマルチプライ、WWFスーパースターズ、ダライアスIIといったところです。

Xマルチプライは、ちょっとうまい人のプレイしているのを見ていれば、先に進むことができます。ボタンも1つと操作系がシンプルなのも、とっつき易さを生んでいると思います。

ゲーメストでも攻略法をのせたい所なのですが、メーカーの要請によって特集を組めないのが残念です。このゲームは今月がピークで、来月は順位を落とすものと見ています。

ダラII3画面登場?

ダライアスIIは、3画面筐体用のものが出回ってきたせいか（ロケテストだという話もありますが…）、だいぶ台数が増えてきたようです。入っている店では1位の所が非常に多くなっています。

2画面筐体のものがハード設定が多いのに比べ、3画面筐体用はノーマルが多いみたいです。3画面のものは弾切れを起こし易い分難しいと言えると思うので、せめてノーマルにしておいて欲しいですね。

先月人気2位、インカム4位のエリア88は、今月もインカム3位、人気4位と粘りました。ここまで来れば長寿命ゲームと言えそうです。

新製品ではクォースが人気6位、インカム11位に入ってきました。クォースは当初、ルールのわかり易さから、サラリーマン層を含めた広い層にアピールすることを期待されていたようです。しかし、うまくなるには、根本的にレバーさばきの速さと反射神経が要求されます。一般プレイヤーには、限界が見えてしまうのでは?

ゼロ・ウィングは、連射ができないと難し過ぎるゲームです。1面1面が長いものは、特に易くする必要があるのではないでしょうか。

そろそろ期待の、グラIII、R-TYPEII、シャドーダンサー等強力なゲームが発売される予定です。（ぜんじ）

プレイシティキャロット長岡店 ☆=4

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロ・ウイング	1,809,070	全無しおーじゃ	11-10
2	Xマルチプライ	14,166,400	JOB-あつし	1コインall
3	ファイネストアワー	1,552,550	AMP-L.Mお嬢	
4	クライムファイターズ	144	耳村	
5	天地を喰らう(張飛)	5,359,700	ポルポルくぅーん	
6	天地を喰らう(劉備)	5,129,200	ポルポルくぅーん	
7	天地を喰らう(関羽)	5,341,700	ポルポルくぅーん	
8	天地を喰らう(趙雲)	5,300,300	ポルポルくぅーん	
9	ダートフォックス	3'57"87	NAO	
10	ウィロー	2,293,550	まさお	

ゲームインセガ高岡 ☆=1

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	4,055,400	お兄様おやめになって LEEFST〈E〉	2周目
2	ESWAT	2,432,100	左曲がりのHALF MOON BOY	ALL
3	WWFスーパースターズ		筋肉魔人"先太り"秘悦	ALL
4	WWFスーパースターズ 2P		あもん&筋肉魔人	R-4
5	スーパーマスターズ	−7	JUN	ALL
6	フラッシュポイント（セレクトなし）	131,690	TKG-"内山正二"Nao	1-24面
7	ドラゴンブリード	785,700	A.㊐ 働けい!ぴしゃ!	RD-9
8	エリア88	1,736,790	KAA	ALL
9	シークレットエージェント	460,300	HALFMOON BOY —007—	最終面
10	DJBOY	152,300	雪崩式D.D.T 橋本真也	お恥ずかしい!

ウィルトークタイトー金沢 ☆=3

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0761)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII（上のZゾーン）	2,951,860 2,993,840	KRT-RIK すさまG-Rカモネ㊁	難易度1、ノーマル
2	ダライアスII（上のZゾーン）	2,992,970 3,300,190	KRT-KOS すさまG-Rカモネ㊁	ターボ使用 70万エブリ
3	ダライアスII（Wゾーン）	3,413,560 3,424,810	すさまG-Rカモネ㊁	上段2画面 下段:3画面
4	ダライアスII（Xゾーン）	3,132,060 3,036,570	KRT-KOS すさまG-Rカモネ㊁	全部ALLクリア
5	ダライアスII（Yゾーン）	2,776,960 3,114,450	KRT-KOS すさまG-Rカモネ㊁	
6	ダライアスII（下のZゾーン）	3,259,800 2,786,260	KRT-KOS すさまG-Rカモネ㊁	
7	ダライアスII（下のVゾーン）	2,321,280 2,726,070	KRT-KOS すさまG-Rカモネ㊁	
8	ダライアスII（2P）	4,099,060	KRT-KOS KRT-RIK	Wゾーンクリア
9	タスクフォースハリアー	8,114,400	GOR-ISDⓒち	ノーマル 2-6
10	スーパーモナコGP（7S）	5'56"61	JPS	D.P.=4,863

ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ESWAT	2,475,100	ずんたたおらおら小原君㊇	ALLノーマル
2	スーパーマスターズ	−14		HOLE OUT
3	ゲイングランド(1P)	31,895,185	SOU.	ALLノーマル 150SEC
4	ターボアウトラン	8'22"76	HHH?	マニュアル
5	レッスルウォー	8,761,900	オッケー池田	ALL㊤連
6	上海II	848	海部俊樹	6面
7	ワイルドファング（1P）	552,350	㊀まORC	ALLノーマル
8	パワードリフト（Aコース）	6'56"02	水力池戸君	6面クリア以下同
9	パワードリフト（Bコース）	6'48"97	弁当向上委員会	
10	パワードリルト（Dコース）	6'44"06	ずんたたやまさわ まさじ君	

HI-TECH SEGA金沢 ☆=2

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ESWAT	2,505,600	ずわたた おらおら 小原君㊇	ノーマル 3人設定 ALLクリア
2	Xマルチプライ㊤連	11,244,300	すさまG.R-カモネ㊁	ノーマル3機設定 全2周クリア
3	クォース	187,940	GOR・平だいら平ぺい	ノーマル設定 4-8
4	ミッドナイトレジスタンス	1,735,600	GOR-なんてひどい事を!	ノーマル3人設定 ALLクリア
5	スーパーモナコGP（7速）	5'58"76	NOY	ノーマル設定 ALLクリア D.P.=4844
6	スーパーモナコGP（4速）	6'11"33	FGK-寿司皇ばるご君	ノーマル設定ALLクリア D.P.=4530
7	スーパーモナコGP（AT）	6'24"94	ずんたた おらおら 小原君㊇	ノーマル設定ALLクリア D.P.=4182
8	ギャラクシーフォースII	4,102,780	FGK-寿司皇ばるご君	ノーマル設定ALLクリア
9	スペースハリアー㊤連	35,810,230	SOU(弁当向上委員会)	ノーマル、3人設定 ALLクリア
10	ゲイングランド(2P)	62,820,425	ずんたたぱあっち㊦で² SOU.	ノーマル設定ALLクリア 120sec旧ver、増無

チャレンジャー関大前店 ☆=10
大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトレジスタンス	1,797,000	こうちゃん	ALLノーマル
2	ダライアスII(2P)	3,933,410	SFC-さんどら& INGS-ZZZ	Wゾーン ALL Bランク3画面
3	ボンピングワールド	1,396,810	こうちゃん	R.36 ノーマル
4	バーニングフォース	75,400	穴うめ㊂	2-1 ノーマル AUTO㊒㊤
5	タスクフォースハリアー	6,527,800	こうちゃん	2-5 ノーマル
6	フラッシュポイント(セレクトあり)	301,946	SDI-N島く〜ん	R.84
7	スーパーモナコGP(AT)	6'16"32	ILL-MOV-Sumi!!	D.P.4492 ノーマル
8	ターボアウトラン(M)	10'43"06	INGS-ZZZ	ノーマル
9	ターボアウトラン(AT)	10'46"51	ILL-MOV-Sumi!!	ノーマル
10	ウイニングラン(テクニカル)	2'20"838	巣鴨は全部19秒台? 栄きの㊥	ALLノーマル

ハイテクセガ長浜
滋賀県長浜市八幡東町9-1長浜楽市 ☎(0749)65-1955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガ・スーパー・サーキット	4'03"86	次郎長	レースタイム 5分で8周
2	スーパーモナコGP(AT)	6'26"79	BOOM'Ⓢ SP IMO	D.P.=4335
3	スーパーモナコGP(4速)	6'29"96	HTSN-H.K	D.P.=3763
4	スーパーモナコGP(7速)	6'13"38	HTSN RZ-H.K	D.P.=4540 予選1位
5	ESWAT	2,486,100	HTSN-BAR・BER宮川	ALLクリア NEWバリ カンパターン使用
6	大旋風	1,377,080	ZZZⓇ	2周目㊤
7	Xマルチプライ	3,084,600	HTSN-H.K	最終面㊤
8	グラディウスII	1,771,000	HTSN-BAR BER宮川	3-7 4-F
9	エリア88	1,811,920	HTSN-H.K	ALLクリア 真㊤
10	クォース	只今受付中		

イエローハット ☆=54
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(上のZゾーン)	3,140,370	YUJ	ALL今月はW.Xは更新なし、UUUどうした?
2	ダライアスII(上のVゾーン)	3,373,970	まさしに勝えんMAD㊟	ALLちなみにこの記録先月で負けてる。
3	ダライアスII※(Yゾーン)	3,452,210	YUJ	ALL A-C-F-I-N-T-Y
4	ダライアスII※(下のZゾーン)	3,522,020	YUJ	ALL A-C-F-I-N-T-Z
5	ダライアスII(上のVゾーン)	3,090,060	IML-UUU㊟	ALL※印は、ディップスイッチでの連射装置付。
6	バーニングフォース	267,120	APC	3-3
7	クォース(1P)	231,870	AKI	5面
8	ゼロ・ウイング	1,660,030	HCM-POTSU	2-3 10up×1
9	スーパーマスターズ	−18(−9、−9)	IML-UUU㊟	イーグル2 バーディ14
10	ターボアウトラン(オートマチック)	8'42"04	MLG-聖帝HID	ALL

ヤングプラザジャンボ ☆=10
大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(下のZゾーン)	3,466,090	INGS-N・H	ランクB ALL
2	バーニングフォース	111,110	INGS-FAN	2-2
3	クォース	200,670	INGS-STR	4-9
4	ネクストスペース	366,200	A(F・F・F)C	ノーマル
5	ダイナマイトデューク	1,336,820	ELF	D.P.-6ALL
6	フラッシュポイント	1〜44 1〜99	INGS-FAN	無 ノーマル 有
7	ウイニングラン	2'20"512	K.T	テクニカル 34"150
8	ビデオの妖精	第2弾は	松坂季実子	ALL
9	グラディウスIII	初プレイ参考記録	プレイスポットJUN	ビギナー4面
10	Xマルチプライ	17,584,100	INGS-M.M	9/30の記録☆損した

ビッグキャロット京都 ☆=7
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース(表)	400,660	ここもグリーンウッド	4-2 ノーマル設定
2	ゼロ・ウイング	1,781,520	ほくさい	エリア13-8 ワープなし
3	Xマルチプライ	14,609,800	ツカンコ大明神	3設ノーマル 2周クリア
4	ファイネストアワー	6,030,760	STT-Σ	全2周クリア ノーマル設定
5	ダートフォックス(1P)	3'56"12	HMS	ノーマル 敵車なし
6	フラッシュポイント(セレクトなし)	348,471	VAP㊛	ノーマル 1-45面
7	スーパーマスターズ	−15	NIKO.T	イージー設定
8	スーパーバレーボール	72,000	SON	ノーマル ALLクリア
9	ウイニングラン(イージー)	2'01"262	VESR-GOL	完走、ノーマル
10	ウイニングラン(テクニカル)	2'20"015	ひなさん	完走、ノーマル

キャノン最前線 ☆=19
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	315,850	CLT	4-1
2	ダライアスII(Zゾーン)	2,776,830	CRC	ABDGKPZ
3	ダライアスII(Vゾーン)	3,117,770	CLT	ABDGKQV
4	ダライアスII(Wゾーン)	3,268,550	CLT	ABEIMRW
5	ダライアスII(Xゾーン)	3,123,850	SAKU・LAY家²	ABEIMRX
6	ダライアスII(Yゾーン)	3,037,640	CRC	3画面ダライアスは
7	ダライアスII(Zゾーン)	3,184,680	CRC	御器所にある
8	ダライアスII(Vゾーン)	2,784,040	CRC	ACFSOUV
9	クォース	175,390	LUE	R4
10	スカイアドベンチャー	8,891	MISワードナ教団	ALL

三宮カーニバル ☆=14
兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII	2,881,040	フランソワーズ003㊛ ほこほこへーVEW	A.B.D.G.K.Q.W 残2
2	ダライアスII	3,035,100	Gyother-NIS㊕	A.B.D.H.M.R.X 残2
3	ミッドナイトレジスタンス	1,752,300	ADB-まだまだ激甘-RPK²-KRN	ALL犬に塩酸
4	ゼロ・ウイング	2,622,130	HYAKU-UGF㊔	15-16
5	クォース	208,740	HYAKU-FMS㊔	□614
6	ESWAT	2,520,100	ADB-999-K.M 彼は危険よ-KRN	ALLいや、彼は、純粋すぎるのよ!
7	フラッシュポイント	1-41面	JNS-EYE-KAA チップスターとクッグデミを忘れずに	1面スタート とばしなし オレオ部門
8	スーパーモナコGP(AT)	D.P.=4,482	Mt.だいせん	6'17"22 3'06"85 3'10"37
9	スーパーモナコGP(4S)	D.P.=4,591	Gyother-JET(NIS㊕)	6'06"86 3'00"95 3'05"91
10	Xマルチプライ	17,461,600	HYAKU-HNT芹生	ALL

ニューゲームビッグ ☆=1
京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)961-5175

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(イージー)	2'00"764	VESR-GOL	ベストラップ 39"015
2	ウイニングラン(テクニカル)	2'21"221	K.	
3	エリア88	1,820,780	DLF-WXY-RAY	F-20ALL
4	フラッシュポイント	ROUND39	WXY-二代目会長	ラウンド1スタート
5	ファイネストアワー	5,557,940	金津クリーム(IDA)	ALL
6	Xマルチプライ	17,265,200	INGS-RAY	全2周クリア
7	ワルキューレの伝説	1,101,330	MRY-よしみ/	ZAPなしALL
8	オメガファイター	7,965,720	INGS-RAY	2周目7面
9	R-TYPE	2,106,800	INGS-RAY	全2周クリア
10	クォース	162,350	脱毛DRAGON1(IDA)	ステージ50 ブロック603

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=10
愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビックラン	8'14"6	H・G	全面クリア
2	ゼロ・ウイング	1,554,650	MYU㊝	8-30
3	ワールドカップ'90	ブラジル使用 3-0WIN	VRC-MSS	全面クリア
4	Xマルチプライ	9,363,500	VRC-M・H	2-6
5	バーニングフォース	383,590	M・N・O	4DAY、AREA2
6	エリア88	1,828,730	VRC-M・H	ALLミッキー使用
7	オメガファイター	9,963,000	SZK	2-8
8	スーパーマスターズ	−10	木がライバル	18Hクリア
9	天地を喰らう	5,365,700	FOX	クリア張飛
10	ドラゴンブリード	6,986,500	J・MAC㊟	全2周クリア(ノーミス)

ジャスコ屋上プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	249,640	Vamp&響子♡LAC	3-2
2	クォース	177,440	Y.SUZUKI	■600
3	ゼロ・ウイング	1,375,260	A・K	8-26 10up×1
4	ネクストスペース	1,326,500	NAU-LAP	ALL 残0
5	Xマルチプライ	17,287,300	CST㊙	2周ALL残2
6	DJボーイ	342,400	UME	R-2
7	オメガファイター	7,402,190	Y.SUZUKI	2周-7面
8	ストリートスマート	2,297,500	BBC	ALL
9	ウィロー	1,610,750	H.E.るうく	ALL残0
10	テトリス(ノーマル)	ライン550	Y.SUZUKI	カウンターSTOP

ビデオインマツヤ丸太町店
京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(AT)	6'14"47	Sgt. Pepper	D.P.=4502
2	スーパーモナコGP(4速)	6'01"92	MI-Zero	D.P.=4633
3	スーパーモナコGP(7速)	5'46"12	ULT-みっちり/	D.P.=4984
4	ウイニングラン(3速)	1'59"731	竹、ロズベルグ	イージー C.R.=38"801
5	ウイニングラン(5速)	2'21"495	Cu.Boy-しげ君	テクニカル C・R=34"430
6	ダートフォックス(2人用)	3'53"29	CUB&HMS	
7	ゼロ・ウィング	579,990	Lips-WXY-RAY	6-24
8	エリア88	1,845,420	OKZ・TUKSIKN-byPAS	1コインALLクリア
9	クォース	163,170	Sgt.Pepper	ブロック575
10	バーニングフォース	266,230	MI-Zero	1コイン エリア3-3

天野スポーツのゲームコーナー ☆=2
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース	157,940	WTM㊦	ブロック数587 5面 ノーマル
2	Xマルチプライ	3,056,500	泉野明	1コイン7面 ノーマル
3	ヴォルフィード	9,999,990+α	T.T	1コイン全面クリア ノーマル
4	エリア88 F-20	1,808,900	KAZUMI㊛	1コイン全面クリア ノーマル
5	ゼロ・ウイング	997,970	KAZUMI㊛	1コインステージ8-8 ノーマル
6	チャンピオンレスラー	40,410,500	ZAT	1コイン全面クリア コブラ ノーマル
7	フラッシュポイント(セレクトなし)	68,303	ZAT	1コイン21 ノーマル
8	ドラゴンブリード	593,000	カレーライン辛味汁かけ飯	1コイン5面 ノーマル
9	サイドアーム	1,879,800	RSM-MRI	1コイン全面クリア ノーマル
10	スターフォース	2,341,600	M.S	1コイン ノーマル 16面

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=1
兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パックマニア	285,600	BOSTONさん来てよ Gyother-NIS㊕	6面ノーマル
2	チャンピオンレスラー	61,057,300	これぞ究極激カモ Gyother-NIS㊕どま	ALL、ノーミス火吹き
3	ゼロ・ウイング	1,118,900	Gyother-NIS㊕	10-4㊤有り
4	スーパーモナコGP(AT)	6'15"93	Gyother-NIS㊕(JET)	D.P.=4492 あと20
5	スーパーモナコGP(7S)	5'45"50	ULT-みっちぃ!	D.P.=4994
6	フラッシュポイント(セレクトなし)	R=1〜24	Gyother-NIS㊕	
7	フラッシュポイント(セレクトあり)	R=1〜65	Gyother-NIS㊕	
8	イメージファイト	1,082,000	DEVICE-SEI	2-7
9	テトリス	999,999	Gyother-NIS㊕	ライン946
10	バブルボブル	4,774,030	THE-GWAX-CANどま	2-76面

ハイテクランドセガ杉本町店 ☆=4
大阪市住吉区山之内3-2-4 ☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(AT)	D.P.=4452	SDI-M.T(NECKY)	イージー1設定 シットダウン
2	スーパーモナコGP(4速)	D.P.=4562	SDI-M.T(NECKY)	イージー1設定 シットダウン
3	スーパーモナコGP(7速)	D.P.=4874	SDI-M.T(NECKY)	イージー1設定 シットダウン
4	フラッシュポイント(セレクトなし)	R.1〜R.43	SDI-BOSTON	ノーマル設定
5	DJボーイ	1,119,100	SDI-チョンチョンシュー	イージー設定
6	シークレットエージェント	1,073,700	SDI-GJBOY㊗	ノーマル設定
7	ESWAT	2,489,600	SDI-GJBOY	ノーマル設定
8	ファンタジーゾーン	1,248,100	SDI-T.M	LOWスコア 1周クリア時
9	ウィロー	1,159,550	DEVICE-もう少しSEI	イージー設定クリア LOWスコア
10	スーパーハングオン(ライドオン)	8'24"26	DEVICE-2年ぶりだよXORII	イージー設定エキスパート オールドゲームハイスコア

アスター膳所店
滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	10,878,800	Sgt.Pepper	ALLクリア
2	エリア88	1,796,230	ULT-みっちぃ/	F-14 1コインALL
3	エリア88	1,429,800	XYZ	F-20 1コインALL
4	ダライアスII(下Z)	3,238,510	TRM-朝霧陽子	A・B・E・I・N・T・Z 連射なし 3画面
5	ダライアスII(X)	3,136,210	ULT-みっちぃ/	A・B・E・I・M・R・X
6	ESWAT	2,503,600	MPY-よしみ/	1ミスALL
7	スーパーマスターズ	TOTAL−16	Sgt.Pepper	1コインALL
8	ゴールデンアックス	357.5(偏差値)	プリバリのNAM	ノーミスALL
9	ル・マン24	517,530	A.PROST	ALL617,6
10				

アミューズメントマリオ ☆=2

岡山県倉敷市児島下の町1丁目2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイネストアワー	3,814,780	パー坊	2-4
2	スーパーモナコG.P	DP.4463 P.P×3 3'15"42	P.J HiT	
3	タクスフォースハリアー	5,160,900	パー坊	2-3
4	大旋風	2,220,940	ターちゃんのエテ吉	4-34 1UP×2
5	Xマルチプライ	7,381,100	中村さんちの二宅てつや	ROUND14
6	メタルホーク	9,510	マリオ・クソゲー処理隊隊長	最終面
7	ダライアスII	2,812,030	ターちゃんのエテ吉	残5 〆切2日前にやっと入荷
8	クォース		来月までちょっとまって	〆切2日前に入荷
9	スイートランド		みんな楽しく	1コイン、4回
10				今月は赤字なのだ

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	6,343,900	前嶋	2周2面
2	ゼロ・ウイング	669,420	T. S	5-10
3	クォース	172,180	RZV	611
4	ネクストスペース	754,900	T. S	5面
5	ワールドカップ		Y. A	ALL
6	スカイアドベンチャー	8,503	T. S	ALL
7	DJボーイ	561,100	LUM	3面
8	エリア88 F-20	1,797,710	マエジマ	ALL
9	エリア88 F-14	1,805,540	マエジマ	ALL
10	エリア88 A-10	1,711,570	マエジマ	ALL

アミューズ&レストメイヨー ☆=10

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	17,499,000	1850万も出るかぁ～!? Gyother-PEY(SFL)	ALL残0 1842万は出したかった。
2	ストリートスマート	2,664,800	Gyother-LCN(THC)どま	ALL
3	クォース(1P)	294,780	レバーに㊥? Gyother-PEY	6面 [redacted]882 いいかもしれない。
4	ファイネストアワー	5,911,470	Gyother-FZTㇵ	ALL
5	ダライアスII(W)	2,854,020	Gyother-NIS㊈(JET)	ALL 残1 3画面 ABEHMRW
6	ダライアスII(X)	3,066,590	Gyother-FZTㇵ	ALL ABEHMSX
7	タスクフォースハリアー	6,894,000	V-MAX	2-5
8	ポンピングワールド	2,665,900	Gyother-PEY	最終面 たこあらし
9	ネクストスペース	1,392,500	Gyother-PEY	ALL かせぎありお
10	ミッドナイトレジスタンス	1,697,400	Gyother-みきお	ALL かせぎなしお

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=47

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロ・ウイング	2,828,490	Disp-..A㊝	ノーマル設定 2-5
2	タスクフォースハリアー	10,000,000+α	DIVINE -St.神魅羅㊝	ノーマル設定 3-1で達成
3	ESWAT(1P)	2,514,100	DIVINE -St.神魅羅㊝	ノーマル設定 ALL あと5000?
4	破兆	930,700	DIVINE -St.神魅羅㊝	ノーマル設定 ALL
5	ファイネストアワー	5,837,020	DIVINE -St.神魅羅㊝	ノーマル設定 全2周クリア
6	ダライアスII (上のZ)	3,060,820	DIVINN-W ZONE 3,539,520㊝	ノーマル設定 ALL とりあえず。
7	ダライアスII (下のZ)	3,489,010	HCS-MPL㋮	ノーマル設定 ALL ごくろうさん。
8	ミッドナイトレジスタンス	1,643,000	Disp-..A㊝	ノーマル設定 ALL
9	ダートフォックス(1P)	3'55"39	㋩A.K.D.㊝ ㊝=天邪鬼	ノーマル設定 ALL すでにない。無念!
10	スーパーモナコGP (AT) (4S)	6'16"01 6'04"24	㋩A.K.D.㊝ 津田マウンドに沈む!	ノーマル設定 完敗! 4492と4611

コインスナック24 ☆=9

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (下のVゾーン1P)	3,107,140	HCS-MPL	ノーマル3機ALL ターボのみ
2	ダライアスII (下のZゾーン1P)	3,523,490	HCS-MPL	ノーマル3機ALL 河童男がライバル
3	ダライアスII (Wゾーン1P)	3,573,080	HCS-MPL	ノーマル3機ALL Z(下)のステゲー
4	ダライアスII (Xゾーン1P)	3,321,600	HCS-MPL	ノーマル3機ALL 電柱クラッシャー?
5	ダライアスII (Yゾーン1P)	3,286,060	HCS-MPL	ノーマル3機ALL ステゲー処理コース
6	ダライアスII (上のZゾーン1P)	3,086,250	HCS-MPL	ノーマル3機ALL 中ボスにがしX2
7	ダライアスII (下上Vゾーン1P)	3,372,640	KOH	ノーマル3機ALL
8	ダライアスII (Yゾーン2P)	4,021,370	1P HCS-KAW 2P HCS-MPL	ノーマル3機ALL ヒマつぶし
9	スーパーバレーボール	65,700	CAN'-KEY	ノーマルALL
10	アクアジャック	732,850	R-1624	ノーマル 8面

ハイテクセガ表町店 ☆=21

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(062)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AUTO)	6'16"04	CAN'-VEL	D.P.=4,492、ノーマル ALL 1位
2	スーパーモナコGP (7速)	5'48"50	㋩A.K.D	D.P.=4,953、ノーマル ALL 1位
3	クライムファイターズ (1P)	821	Disp-..A	アップライト、ノーマル 全2周クリア
4	タスクフォースハリアー	10,000,000+α	Disp-ま・めぞん	ノーマル3機設定
5	エリア88	1,742,700	VX	ノーマル ALLクリア (真)
6	ESWAT	2,505,600	Disp-..A	ノーマル ALLクリア
7	フラッシュポイント	1～77面	Dio	イージー 1コイン
8	ダイナマイトデューク	699,230	Disp-KORE	ノーマル ALL、クリア
9	テトリス	649ライン	Disp-ESU	イージー スコア、カンスト時
10	スーパーマスターズ	-11	CAN'-HID	ノーマル 18ホールクリア

ゲームプラザヴィクトリア（北海道）　秋・冬恒例のドリンクサービスを行っております。是非御来店下さい！

コミュニティスペースNTK（北海道）12月下旬にNTK2号店がOPENします。場所は現在の店より歩いて２分です。広さは今までの約３倍です。（店長）

ポニー・ワールド・ザ・コング（埼玉）　連射装置取り付け開始しました。また、ゲーメスト１月号を持って遊びに来てくれた人にはメダル巻きをプレゼント。期間は11月30日～12月２日まで。AM10:00～PM5:00まで。係員に「ゲーメスト見たよ。」と声をかけてネ。

ハイテクセガ万代（新潟）　皆様のおかげで12月３日で満４才になります。また一歩大人になった万代店をぜひ一度見に来て下さるようお待ちしています。スタッフ一同より

ハイテクセガ金沢（石川）　セガ・システム24のゲームが全てそろいました。

ハイテクランドセガ杉本店（大阪）　現在DEVICEでは会員募集中!!　男女ゲームの腕は問いません。ただ、けっこうこの店に来れて明るいというのが条件です。DEVICE-SEI

ゲームキャロット住吉（長崎）　当店では服装・髪型の普通でない人（おかしい人）は入場をお断りしております。又、学生服の標準でない者は入場できません！

ゲームスポット大橋（長崎）　3Fは約50台が10円です。

モンキーハウス本館 ☆=36

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポンピングワールド	2,600,140	G.M.Cえるす	50面
2	クォース	258,440	さるかっぱ影の支配者	853 BLOCK 60 ROUND
3	ミッドナイトレジスタンス	1,653,400	さるかっぱ1号	ALL
4	ゼロ・ウィング	2,564,850	久留米P.C.Cの Lucky N.F	1周8面(ボスでかせいだ)
5	ESWAT	2,531,600	さるかっぱ1号	ALL
6	ネクストスペース	1,089,400	さるかっぱV3	ALL
7	ファイネストアワー	5,672,820	TNKあまえんぼうチーム	2周ALL
8	ワールドカップ'90	FINAL2-0	ZTC WFP	ALL 無失点
9	バーニングフォース	745,250	さるかっぱ1号	5-3
10	タスクフォースハリアー	8,689,600	さるかっぱ4号	2周目の最後の面

迎夢館スーパーアカトンボ ☆=5

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)662-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトレジスタンス	1,681,600	E・HOBA	ALL(ノーマル設)
2	ESWAT	1,269,900	YKK-BUGなしALL	ステージ5-1(ノーマル設)
3	Xマルチプライ	8,953,700	高橋	2-7(ノーマル設)
4	ダライアスII	2,967,490	野田好則	ゾーンX ALL(C設)
5	ファイネストアワー	5,764,270	RGM-Kim	2周ALL(ノーマル設)
6	ウイニングラン	2'20"321	Y・N	(ノーマル設)
7	ゼロ・ウイング	1,984,870	INPICK-APL	B-2(ノーマル設)
8	テトリス	315,292	藤本	レベル89 ライン360(ノーマル設)
9	クォース	161,550	PMV	ブロック=549(ノーマル設)
10	破兆	181,100	E・HOBA	4面ノーマル設

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	121,980	IPA-MN	R-2-2 ノーマル 3設 AUTO
2	クライムシティ	246,850	IPA-MN	S-6 ノーマル 3設
3	テトリス	999,999+α	Mr-IWASHITA	ライン999+α ノーマル レベル99+α
4	大旋風	597,550	Mr-NTT	A-58 ノーマル3設
5	ウィロー	1,471,250	KAZUTAKA. NAKAMURA	ALLクリア ノーマル 2設 ライフ3
6	ドンドコドン	92,450	Mr-JOE	R-25 ノーマル3設
7	チェイスH.Q.	10,754,320	Mr-TOM	ALLクリア ノーマル 60sec設
8	オメガファイター	1,933,630	IPA-MN	A-7 ノーマル 3設
9	ワルキューレの伝説	1,123,240	Mr-TTM	ALLクリア ノーマル 4設
10	フリップル	48,890	JF6AZX	S-8 ノーマル 3設

ゲームキャロット住吉 ☆=1

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロ・ウィング	234,400	道津 孝之	2面 中2年生
2	ワールドカップ'90	あめりか1-1	川崎浩介	ひきわけ 中2年生
3	タスクフォースハリアー	293,030	松下 力也	5面 中3年生
4	クライムファイターズ	250 204	山口 恵一郎 鶴 邦彦	予備校生、8面 2人同時プレイ
5	ワールドカップ'90	優勝 Final アルゼンチン対アメリカ	小野 正大	13対0 よびこーせー
6	オペレーションサンダーボルト	81,300	大串 亮	3面 中3年生
7	スーパースターズ	4面	森下政一	中3年生
8	Xマルチプライ	2,630,300	鶴 邦彦	最終面 ヨビコオセエ
9	エリア88	33,630	中島 博之	50円=2ゲーム
10	ドンドコドン	32,890	浜口 和紀	10円ゲーム 小6年生

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1-2-3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター(1P)	545,960	浦田博貴	4面・長大1年(2F)
2	ラビリンスランナー	540,010	吉見"YOS"剛司	全面クリア(3F)
3	クライムファイターズ	316	市田琢磨	8面
4	フェイスオフ(5人モード日本)	トータル7	平山拓希 & 下釜敬介	優勝(3F)
5	ファイティングホーク	1,627,550	金子 昇	エリア149
6	スカイアドベンチャー	2,739	岳本 誠	4面(2F)
7	ゲイングランド(2P)	58,648,345	川口 修 & 北村 元	全面クリア 協力プレイ
8	ワールドカップ'90	5試合目	草野政一	ソ連・引分け(2F)
9	コブラコマンド	195,850	出口 章	2面(3F)
10	メタルホーク	12,049	篠崎純久	全面クリア

WELL TALK TAITO高松店 ☆=1

香川県高松市常磐町1-9-2　☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(3画面Ver. Wゾーン)	3,241,780	ALF RUN(パ) 3画面は熱いぜ!!	ノーマル設定ALL10/13 入荷DW(連)付
2	ダライアスII(同上。Xゾーン)	3,182,550	ALF-RUN(パ)(小池さんのでし)	ノーマル設定ALL(連) Nis君元気?
3	ダライアスII(同上。Yゾーン)	3,122,170	EVC-ねむお!!	ノーマル設定ALL(連)
4	ダライアスII(同上。下のZゾーン)	3,140,610	PSG-DAN	ノーマル設定ALL(連)
5	ナイトストライカー(Rゾーン)	52,701,440	EVC-ねむお!!	ノーマル設定ALL P.BX4 シール15
6	タスクフォースハリアー(1P)	7,087,500	W/TTの帝王 ひさし	ノーマル設定2-5
7	USクラシック	-11	ALF-KTM(R)(パ)	ノーマル設定ALL ボギーX1
8	ダライアス(ニューバージョン1P)	5,732,360	ALF-RUN(パ)(KTMとは何ぞや?)	イージー設定 ノーミス Zゾーン51200×2
9	パワードリフト(Bコース)	6'44"25	ALF-RUN(パ)((パ)はバイトの(パ))	ノーマル設定EXクリア もうやめ!
10	クライムファイターズ(1P)	450	MAX	ノーマル設定 ステージ7

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=3

香川県高松市藤塚町1-13-7　☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	11,924,100	ひさし	2-7ノーマル
2	ファイネストアワー	1,809,910	ひさし	4面ノーマル
3	ワールドカップ'90	全面クリア	ひさし PSG-ラッキーマリ	ノーマル
4	ファイティングファンタジー	312,110	PSG-ラッキーマリ	全面クリア ノーマル
5	クォース	225,710	PSG-ラッキーマリ	5-8ブロック=783
6	ヴォルフィード	9,999,990+α	PSG-ラッキーマリ PIA-CNT	全面クリア
7	エリア88	1,838,270	PIA-R1	全面クリア
8	スーパースターズ	全面クリア	PSG-ラッキーマリ &ひさし	2人同時 PLAY
9				
10				

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=3

愛媛県松山市大街道1-3-4　☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(連)(W)	3,462,730	AIM,あーべ,JBX, K.M,KOU,K.S	ターボ設定 2画面 残6あと5万
2	ダライアスII(連)(X)	3,259,520	K.W,LEEII,M.N, NEC,YOU,Y.T	残4 オトシゴがライバル
3	ダライアスII(連)(Y)	3,203,200	以上、松山SURメンバー13人。みなさんよろしく!	残5以上の3つは SURAY.Tのスコア
4	ダライアスII(連)(Z下)	3,289,460	SURPASSER LEEII	残4 あと20万かな?
5	ダライアスII(連)(2P.W)	計4,182,340	SURPASSER NEC & Y.T	1P-Y.T残1 2P-NEC残6
6	タスクフォースハリアー	12,340,500	SURPASSER Y.T	1P側3周目5面 地上1000万集計ですよね?
7	タスクフォースハリアー	10,000,000 ちょっと	ほか弁軍団 からあげ弁当くん	1P側(?)3周目3面
8	大旋風	8,758,510	SURPASSER 気合い負けAIM	13周目22エリア 来月こそは……!?
9	ナイトストライカー	58,172,180	SURPASSER 今月は大ピンチあーべ	Sクリア 残S×8,P.B×4
10	ナイトストライカー	68,842,600	思い当たる。NAPPさん。一度お会いしたい	Uクリア 残S×6,P.B×5

タイトピア木屋町店 ☆=11

愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(上V)	3,339,370	PIA-CAL	ノーマル
2	ダライアスII(上Z)	3,081,920	PIA-CAL	ノーマル
3	ダライアスII(W)	3,417,030	PIA-CAL	ノーマル
4	ダライアスII(下V)	2,971,090	PIA-CAL	ノーマル
5	テトリス	999,999+α	PIA-PJM	レベル99+α ライン999+α
6	V.S.クラシック	-12	PIA-JAN	1C 18H ALL
7	V.S.クラシック	-10	PIA-JAN	OUTのみの記録
8	タスクフォースハリアー	10,000,000+α	PIA-R-I!!	ノーマル
9	ヘルファイヤー	370万+α	PIA-PJM	4周目
10	ウイニングラン	2'21"672	明貴美加	NAPPさん見てる

ゲームインプラザオリンピアン ☆=9

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII	2,956,570	黒鸚鵡	1P1C Wゾーン クリア(ノーマル)
2	ゼロ・ウイング(ノーマル)	3,486,320	G.M.C. DURAN	1C 2周目の5面(13-8)
3	クォース(ノーマル)	215,770	G.M.C. KAN?	1P1C ロ607 48面
4	バーニングフォース(ノーマル)	345,920	Ricky	1C 4-1
5	Xマルチプライ	12,205,000	G.M.C. DURAN	1C 全2周クリア(ノーマル)
6	ファイネストアワー(ノーマル)	6,120,280	BIG	1C 8面ALLクリア 残りタイム0
7	エリア88(ノーマル)	1,903,680	HALFLING	F-14 ALL 1P1C
8	ワールドカップ'90(ノーマル)	3-0	BIG. PIRELLI.	1P1C 優勝
9	スーパースターズ(ノーマル)	ウォリアー+ホーガン ALLリングアウト	HALFLING	1C1P 全面クリア
10	スーパーバレーボール(ハード)	70,900	NINJA	1P1C ハード クリア

ビデオゾーン50 ☆=7

鳥取県米子市灘町　☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII	2,867,250 3,056,490	EXE EXE	下V残8キ 上V残2キ
2	ダライアスII	2,461,150 3,273,450	PAI TAI	上Z 下Z
3	ダライアスII	2,808,700 2,801,390	EXE EXE	X W
4	スーパーモナコGP(4速)	6'04"48	SSO	ノーマル
5	ワールドカップ90	ファイナルゲームまで	ADA	10/23ノーマル
6	ESWAT	2,449,100	PAO	10/21クリア ノーマル
7	破兆	198,900	HAE	4面 10/24
8	タスクフォースハリアー	3,423,300	EXE	2-5 ノーマル 10/25
9	ゼロ・ウイング	976,620	AE	7-28 ノーマル 10/26
10	ダイナマイトデューク	1,337,500	PAI	ノーマルクリア 10/29

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	6,832,100	AIA	9面ノーマル
2	ファイネストアワー	1,433,200	YAM	4面ノーマル
3	バーニングフォース	103,810	YAM	2-2ノーマル
4	ASO	2,117,430	小島(PRO)	クリアノーマル
5	大旋風	2,380,110	XPT-MRK(FROM呉)	4周目33ノーマル
6	ヴォルフィード	9,999,990	土井、古本、AIA、他1名 初代E.T. じんない計6名	クリアノーマル
7	Xマルチプライ	1,064,400	BWF(女)1年ぶり	なんと4回目にして、これ。4面ノーマル
8	ヴォルフィード	6,368,640	BWF(女)復活!	11面ノーマル
9	エリア88(グレッグ)	1,361,970	変人ノック	クリアノーマル
10	テトリス(イージー)	999,999	GHQ(砂田)	クリア

プレイシティキャロット島大前店 ☆=3

島根県松江市西川津町1147-15　☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロ・ウイング	891,670	A.E	7-24
2	バーニングフォース	112,520	アメデオEGG	1コイン 2-3
3	スーパーマスターズ	-17	アメデオUMA	1コイン ホールアウト
4	クォース	167,400	ばるざっくENO	ブロック555
5	上海II	860	もり 中	1コイン6面
6	ワールドカップ'90	無失点ALL	アメデオEGG	USA使用
7	ウインニングラン	3'33"784	アメデオSJI	テクニカル 6周設定
8	フラッシュポイント	1～77面	ばるざっくATP	セレクトあり
9	Xマルチプライ	2,693,600	APEPT-T01	1-7
10	原始島	509,950	APEX-OCT	5面 4キイージー

ジョイランド松江

島根県松江市西津田5-1-9　☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(Vゾーン)	2,639,180	WD	ノーマル 基板連射
2	ダライアスII(下のVゾーン)	2,381,280	EXE	1コインALL ノーマル
3	ナイトストライカー	74,942,480	ESP	ルーマル Sクリア
4	ナイトストライカー	39,952,610	ESP	ノーマル Uクリア
5	ナイトストライカー	53,501,330	HIR	ノーマル Qクリア
6	ナイトストライカー	52,231,250	HIR	ノーマル Rクリア
7	タスクフォースハリアー	1,527,100	HIR	ノーマル 4面
8	ヴォルフィード	9,999,990	HIR	ノーマル ALL
9	チャンピオンレスラー	15,531,700	You	1コインALL ニトロパンクスノーマル
10	エリア88	1,784,620	EXEデスマスター	1コインALLシン ノーマル

ゲームシティOZ ☆=5

山口県小野田市西高泊664-3　☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(上のZ)	3,119,200	WAC-ピピル-HSK(改)	ノーマル クリア ターボ
2	ダライアスII(上のV)	3,348,390	かせぎなんかべーだ! PASTA	ノーマル クリア ターボ
3	ダライアスII(W)	3,443,830	タダクレを見のがさない PASTA	ノーマル クリア ターボ
4	ダライアスII(X)	3,243,730	コーヒーの弱点はミルク PASTA	ノーマル クリア ターボ
5	ダライアスII(Y)	3,276,270	レーザーピラニア討ちとったりぃ~ PASTA	ノーマル クリア ターボ
6	ダライアスII(下のZ)	3,408,650	部屋代全部ダラII PASTA	ノーマル ターボ
7	ダライアスII(下のV)	3,013,270	BRANDYが真のライバル PASTA	ノーマル クリア ターボ
8	ゼロ・ウイング	5,847,610	WAC-ピピル-HSK(改)	ノーマル 15-8 10UP×1(連)
9	クォース	151,010	2PLAYER-FLY	ノーマル ブロック540 ステージ47
10	バーニングフォース	339,130	OMA	ノーマル4-1 山口店

てあたりしだい ゲームリスト

10月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	メーカーよりのPR
AV麻雀・ビデオの妖精	ニチブツ	キーボード	麻雀	ビデオ映像と麻雀ゲームがドッキング。AV麻雀シリーズとして、続々制作進行中。
S.C.I.	タイトー	ガンスイッチ有り	カーチェイス	
キャリバー50	セタ	ループレバー	シューティング	
クォース	コナミ	2-1	シューティングパズル	新しいタイプのシューティングパズルゲーム。
S.T.U.N.ランナー	アタリ			
ゼロ・ウイング	東亜プラン	8-2	シューティング	
タスク・フォース・ハリアー	UPL	8-2	シューティング	
バーニングフォース	ナムコ	8-2	シューティング	
パズニック	タイトー	4-2	パズル	
ポンピングワールド	ミッチェル	4-1	シューティング	
ミッドナイトレジスタンス	デコ	R-2	戦闘アクション	横スクロール中心、2人同時・途中参加可能。
ラウンドアップ5	辰巳電子	ガンスイッチ有り	カーチェイス	ターボ有り。
ワールドカップ'90	テクモ	8-2	サッカー	

11月以降発売ゲーム

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	発売	メーカーよりのPR
ウイニングラン　鈴鹿GP	ナムコ		レーシング	12月予定	
R-TYPE II	アイレム	8-2	シューティング		あのR-TYPEが帰ってきた。
アドベンチャークイズ CAPCOM WORLD	カプコン		クイズ		
1941	カプコン	8-2	シューティング	1月	
ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	デコ		ピンボール	12月中旬	テーマはアメリカンフットボール。
カプコンベースボール	カプコン	8-2	野球		助っ人外人が特徴。
ギガンデス	イーストテクノロジー		シューティング		
グラディウスIII	コナミ	8-3	シューティング		期待のグラIII。
鮫！鮫！鮫！	東亜プラン	8-2	シューティング	12月予定	
ザ・ロード・オブ・キング	ジャレコ	8-2	アクション	11月予定	ファンタジーの世界へズームイン!!
シャドーダンサー	セガ	8-3	アクション	11月	忍の続編
ファイナルファイト	カプコン	8-2	アクション		ストリートファイター'89から名前がかわりました。
ダイナマイトリーグ	タイトー	4-2	野球	未定	野球はバクハツだ!!
ダブルデューク	セイブ開発	8-2	アクション		ダイナマイトデューク2人同時バージョン。
デンジャラス　シード	ナムコ	8-2	シューティング		
トリオTHEパンチ	デコ	8-3	アクション		
バトルクライ	ホームデータ		格闘アクション		
ビーストバスターズ	SNK	マシンガン＋1	ガンシューティング	11月予定	3人同時プレイ可のガンタイプシューティング。
ビッグラン　ポニータイプ	ジャレコ	クラクション	ドライブ		それにしても通信機能は熱くなるねー。
フォートラックス	ナムコ	オートバイハンドル			四輪バギー。
ブロックアウト	テクノスジャパン		パズル		
プロゴルフグランドスラム	ナムコ		ゴルフ		
マーベルランド	ナムコ		アクション		
メイズ　オブ　フロット	タイトー				
メガブラスト	タイトー	8-1	シューティング		
メタルフリーザー	セイブ開発		迷路シューティング		
ライン　オブ　ファイアー	セガ		ガンシューティング		
スーパーフォーミュラ	ビデオシステム	2-2	F-1レース		通信機能付き。
バイオレンスファイト	タイトー	8-3	バトルアクション		

ショーの余韻もあって、今年もなかなか沢山のゲームがリストアップされています。今月は、11月以降発売予定のゲームについて、いくつかコメントしてみましょう。

まずは、ウイニングラン鈴鹿グランプリ。最近はドライブゲームはどれもこれも通信機能付になるけど、もちろん歓迎すべきことだと思う。

ビッグランもポニータイプのおかげで、近くの店に入る可能性が増すのが嬉しい。

シューティングは、やっぱりR—TYPEII、1941、グラIII。どれもコメントの必要のないほど期待大だが、これだけ期待が集まっていると、生半可な出来では満足出来そうにないのが怖い。

鮫！鮫！鮫！は、相変わらずの出来の様だが、やっぱり敵が固すぎる。なんとかして欲しい。

いま密か（でもないか）に注目を集めているのが、アドベンチャークイズ・カプコンワールド。ひさびさにグラフィックでまず目を引いてくれる、クイズゲームだ。

キャラのかわいさで言ったら、見逃せないのがマーベルランド。ショーでも女性の『かわいい』の言葉をさそっていました。

何にしても、不完全なまま発売して、その後のバージョンアップは（しないよりいいけど）避けたいものです。

（野村流紋）

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	932,860	百武淳	コインALL ノーマル
2	ファイネストアワー	419,530	PSY	3面ノーマル
3	Xマルチプライ	7,451,400	白血球1号	2-2 ノーマル
4	オメガファイター	1,991,000	P III 忍	1コイン7面 ノーマル
5	天地を喰らう	5,000,500	ムーリン	1コインALL 関羽使用、ノーマル
6	ウイニングラン（イージー）	2'03"933	POH	ノーマル
7	ウイニングラン（テクニカル）	2'24"451	TOY	ノーマル
8	ブラストオフ	654,500	PCC-MAX	コイン ノーマル
9	クライムファイターズ	111	SILVIA-K.S	4面ノーマル
10	クォース	183	B.G	ノーマル

ジャスコ大分店ナムコランド ☆=1

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	12,096,900	×××-みやさん	全2周クリア 残1
2	バーニングフォース	418,060	安部彰	4日目 1面
3	ファイネストアワー	1,220,740	VFR大佐	S4
4	ダートフォックス	4'24"90	安部彰	今さらながら 完走15回目
5	スーパーバレーボール	70,800	猿人殺法KAN	ALL
6	クライムファイターズ	197	Mr. X	8面
7	ウイニングラン（イージー）	2'02"672	うふふのあや丸	予…P.P. 決…1位
8	クォース	144,910	×××-みやさん	ブロック 558 ステージ 48
9	ドラゴンブリード	0	申請者なし	
10	ワルキューレの伝説	968,740	私はだあれ	ALL

ゲームプラザ ☆=70

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)62-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビッグラン（1P）（2P）	8'30"8 0'00"6	ギャンブルレーサーV. NOR+V	ノーマル、あと2秒 ノーマル、究極タイム技あり
2	クォース（1P）	287,950	わしが爆田博士じゃ!! C.Mひげぴん	ノーマル、ステップ59 ブロック791コ
3	タスクフォースリアー	1千万点+の	今、番外地が熱い!! MIU.PO	ノーマル 3-1にて達成
4	バーニングフォース	4,281,740	ダライ少年 MTRだ!!	ノーマル、残3、クリア X8あり、あと321万
5	ミッドナイトレジスタンス（1P）	1,889,800	わしが爆田博士じゃ!! C.Mひげぴん	ノーマル、クリア 永パ発覚によりクリア統一
6	ワールドカップ'90（1P）	全面クリア	ALTHEA	ノーマル、クリア FINAL2-0
7	破兆（1P）	1,032,600	LOR	ノーマル、クリア カンストしないっす!!
8	S. C. I.	9,808,090	V 2	ノーマル、クリア
9	ウイッツ（1P）	7,526,030	わしが爆田博士じゃ!! C.Mひげぴん	ノーマル、クリア 乱入なし
10	ラウンドアップ5	1,528,280	AT-YOU!!	ノーマル、クリア

神宮前キャロットハウス ☆=11

宮崎県宮崎市神宮2-1-30　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Xマルチプライ	10,757,800	ELT-MGF-NYA	1コインALL 1カ月前ハードランクだした
2	ゼロ・ウイング	2,283,610	ELT-MGF-NYA	1コイン2-8-10 10UPなし
3	バーニングフォース	423,410	ELT-MGF-ZIN	1コイン4-2ボス
4	ファイネストアワー	1,396,920	S.R.I	1コイン4面 イージーランク
5	エリア88（1P）	1,721,260	ELT-MGF-ZIN	1コインALL グレッグ　永パなし
6	エリア88（1P）	2,436,660	MGF-ZIN& MGF-TAKO(CAKE)	1コインALL グレッグ＆ミッキー
7	クォース	179,310	ELT-MGF-KOB	1コイン4面 546
8	ダイナマイトデューク	1,575,300	ELT-MGF-KOB	1コインALL D×8
9	ワールドカップ'90	3-0	ELT-MGF-KOB	1コインALL 日本
10	オーダイン	残クリスタル 647,000	DEH-SAWAKE	1コインALL 1,160,000pts

HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店 ☆=2

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F　☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウィロー	1,389,900	りゅう	クリア
2	クラックダウン	4,017,300	JOJO	1コイン クリア 旧バージョン
3	ESWAT	2,343,600	ELT-MGF-CAN	1コイン5-3
4	パワードリフト	6'48"47	GAP	Bコースクリア
5	パワードリフト	6'49"74	ELT-MGF-KIA	Dコースクリア
6	スーパーマスターズ	−17	SHS-10	全18ホールクリア（宮崎）
7	ESWAT	2,417,100	神帝-RALS	ノーマル 全面クリア（宮崎）
8	Xマルチプライ	2,273,800	SATOMI♡	6面 宮大応物3年（宮崎）
9	クォース（2P）	47,810	MAY・156 R-Lきん・80	TOTALスコア（宮崎）
10	DJボーイ	728,800	爆炎帝一聖飢魔II	4面ボス 81人（宮崎）

ゲーメスト人

次号は12月27日発売!!

2月号 ゲーメスト大賞

これを見ずして90年代はやってこない。1989年ベストゲームは?!?!?!

グラディウスIII、1941、シャドーダンサー…、ニューゲームも攻略もバッチリ!!

ハードランクとゲームのインカム論

今月からこのコーナーではゲームに関わるさまざまな問題について述べていきたいと思います。

第1回は、ゲームの難易度設定についてです。その中で、今回は特にハード設定について言いたいと思います。

最近、ダライアスIIがハード設定になっている店を多くみかけます。いろいろな店でダライアスIIを見ましたが、ノーマル設定（Bランク）になっている店は半分以下で、ひどい所ではDランクになっていました。

ノーマル設定の店のほうが少ないというのは、ゲームが難しい易しいという問題以前に、まさにアブノーマル（異常）な事態であると言えます。

なぜ、このような事態になったか。まず1つ言えるのは、筐体が大型で、値段が高いので早めに稼いで元を取ってしまおうという店側の考え方があげられます。

また、ヒットしそうなゲームだと、さらに稼ごう、もうけようと考えます。すると、プレイ時間を短くすれば良いという結論になります。これはダライアスIIに限らず、グラII、テトリス、アウトラン、旧ダライアスを見ても明らかです。

しかし、ハード設定にすると、ゲームのプレイヤー層を狭くしてしまい、ゲームの寿命を縮めることになります。

オペレーターは、インカムの点で、寿命の長いゲームを求めているはずです。でも、自らの手でゲームの寿命を縮めてしまっているのです。

人によっては、初めにハード設定にして、後で易しくすればいいと思うかもしれません。しかし、いったん自分にはダメだと判断したプレイヤーは、なかなか戻ってきません。また、元のランクに戻っても、ノーマルに戻ったかどうかはやってみないとわからない場合が多い。

だいいち、初めにハードにするということ自体、プレイヤーは、「この店はもうけ主義だな」と思われてしまいます。プレイヤーも欲望のままに生きているわけではないのですから、悪い印象の店からは遠ざかっていきます。

また、メーカーの開発の人にも、とてもクリアできないハードランクは、作らないで欲しいと思います。ゲームの価値を下げてしまうことになりかねません。

（ぜんじ）

ひとこと

●1冊まるごとフレッシュアップして90年代をむかえるゲーメスト。次号はいよいよゲーメスト大賞!!89年のゲームをふりかえりつつ恒例のメーカー年賀状特集で新しい時代を迎えよーじゃありませんか。寒くなってきたけど編集部は年末進行と大賞の集計で大忙し。サクッと仕上げて正月は富山第一銀行のオタヤさんに会いに行くぞーっ!!

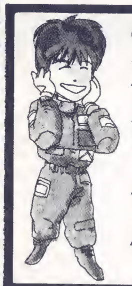
（投稿もよろしくね!!　栗原）

表紙の裏をとれ

●来年のオニに盛大に笑われそ――な表紙だねえうひひ。

とはいえ本は既に一月号、世で先生が突っ走る真っ最中に我々はめでたい言葉を選んでいる。雑誌の世界はややこしいなあ。そーそー、めでたいといえばマジで7年間探し続けていたブルースブラザーズの輸入ビデオがよーやく見つかってハッピーな雑君保父

頑張ったぜコーナー



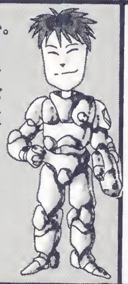
●今年もあと1ヵ月。何か忘れてるような…2月になれば思い出すかもしれないのでそっとしとこう（手遅れになってたりして…）

F－1最終戦にて、中島が4位入賞！ベストラップもマーク！すごいの一言。私ももっとWR、がんばらにゃーと思うのでした。　（ずるずる）



●やっぱり今一番激燃えのゲームはジャンボ尾崎だね。風が何mの時はスタンスいくつで～というようにデーターを集めて行くのが楽しい。もはやデーターマニアと化している。

それにしても、ジャンボ尾崎をやろうとするとサラリーマン継続プレイするする。何とかならないか。　（ぜんじ）



●ひやしあめは、まずくない。関西人の私としては、納豆よりはましだと思う。まずいジュースといえば、やっぱりバクコールだと思う（多分関東では売っていない。）

たっきいちゃん電話かけてきてー。冬には帰るよ～ん。

（睡眠不足のはんたあ）



●ファミコン版ウィザードリィでバグ発見。HPが32774を越えるといきなりマイナスが付いて迷宮に降りると死にます。となるとEXPも数千万になるとマイナスが付くのか？（そこまで出来ないけど）

（渋井バイオの助）

最後にお手紙下さったみなさんどうも有難うございます。



●何はさておき、世界一シブくてかっこいい東洋人だった松田優作さんの御冥福を心よりお祈りいたします。彼目当てにブラックレインを初日に観に行き、ワクワクしながらそのスルドい演技に見入っていたものでした。全く残念でなりません。合掌。（その日1日喪服で過ごした雑君保父）



●うーん、自分を潰す気は無いしな。プラスとマイナスの差で生きてるから今の自分がある訳だし、本能だけで生きてりゃ全然違う自分がいるだろうし…ボーダーラインで生きてんだから、何かが変わらん限り何も変わらんだろうから、とりあえずこのまま生きるんだろうな…。　（はん）



●自虐的行為だとかただのバカだとか言われようが構わない。とにかく自分は風を愛しているのだし、また風も私を受け入れてくれている。それに偽りは無い筈だ。

ただいいかげんソロにも飽きてきたな…贅沢な悩み？

（春は関西へ！　同行者募集中一武者）



●クォース10月29日にレベル6／9…申請ちゃんとすればよかったぁ～!!ガコーン!!

TJクイズは数人応募してくれた人がいたけどどうもありがとう。正解はいなかったけど藤原さんのアイデアには脱帽！貴弘＝ジョースターとは…お礼しなくては。（テトリス本完成！水島屋一T.J.）

GAMEST ゲーメスト 1月号

■平成2年1月1日発売　第5巻1号通巻40号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（293）9321
編集部　03（293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　漠炎剣　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　Z-BOY　N.O　ずるずる
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　FIS
武者涼汰　はんた　海軟風　VAX　バイオ
植村伴北　飯田琢磨　藤原ひさし　三木みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず
高橋己代子　萩原祐四郎
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画　AGC

DATAM
DATA MUSIC

PICTURE LAND

もうビデオの発売まで ガマンできない!!

そんなキミに………。
スーパーリアル麻雀スペシャル
『みつめていいよ』

創刊号



◆収録曲：ミキとカスミとショーコの…／ト・キ・メ・キ通学路／今・恋・してる（ミキ）／胸いっぱい精いっぱい（カスミ）／ジョイフル・ホーリー・ナイト（ショーコ）／天使のドライブ／夏はキラキラ／Kya-pi-ba-ri-vi-ra-pyu　他全11曲

12月21日発売

◆CD：H28X-10012
税込定価￥2,884

◆MC：X24X-3512
税込定価￥2,472

「これはスゴイ!! 驚きの収録内容」

★ミキ、カスミ、ショーコのちょっぴり気になるミニドラマ
★3人のソロ・ヴォーカル曲プラス3人のコーラスナンバー
（はっきりいって、今年の新人賞はいただき!?）
★ゴキゲンな4コママンガ13本立て
★HD（ハイパー・ディフォルメ）キャラクターシート付
★ミキちゃんの特製ミニミニしおり付
★収録内容はCD、MCすべて共通
★「トゥインイーグル」のガブリンサウンドの新曲も収録!!

予約特典：HD（ハイパー・ディフォルメ）キャラクター・ステッカー
（予約しないともらえないよ！）

みなさん、こんにちは♥ ミキで〜す。

今度、私たちのCDが発売されることになりました。楽しいおしゃべりと私たちの歌を収録したとっても素敵なアルバムです。妹のカスミと私の友達のショーコちゃんも、いっしょうけんめいガンバったこのアルバム。
みなさん、ぜひぜひ聞いてみて下さい♥
P.S
来年には、私たちのビデオアニメが発売されま〜す。こちらの方もヨロシクネ／　ミキ

♥という訳で ビデオのお知らせ…

じゃ〜ん!!　ついに「スーパーリアル麻雀」がビデオアニメ化決定／　タイトルもズバリ『はじめまして♥』。内容は3人のすべてがわかるいたれりつくせりのとっても「ムフフ♥」なアニメなのだ!!（あんまり深読みしないように！）しかも、巻末にはHD（ハイパー・ディフォルメ）キャラによるおまけアニメまで収録するというから、これはもう買うっきゃない!!

特典：予約者全員に特製豆本をプレゼント!!



POLYSTAR CO.,LTD.
株式会社ポリスター
本　社：〒107 東京都港区南青山5-1-2青山エリービル ☎03(406)8161(代)
大　阪：〒530 大阪市北区西天満5-2-18高橋ビル東館7F ☎06(361)5755(代)
名古屋：〒460 名古屋市中区栄2-11-7伏見大島ビル8F ☎052(204)3161

悪の軍団をたたきつぶせ！



ファイナルファイト ©カプコン

カプコンの新しいCPシステムのゲームが発売される。それがこのファイナルファイトだ。(12月号で紹介したストリートファイター'89から名称変更)

ゲーム内容は、今はやりの格闘技アクションで、さまざまな大技が使えるようになっている。

プレイヤーが3人の中から選べ、それぞれ特長がある攻撃ができる所はエリア88などと同じだ。他社製品とはまた一味違った、カプコンのファイナルファイトは格闘技ファンなら見逃せないゲームとなるだろう！

市長の娘を助けろ！

怒りの市長 彼の名はマイク・ハガー

広大なアメリカ大陸には、どんなものもある。正義もあれば、悪もある。友情、愛、そして裏切りもある…。

ここ、大西洋に面したとある街、メトロシティでは、巨大な暴力集団"マッドギア"が悪の限りを尽くしていた。

しかし、ある時、正義感あふれる1人の男が市長になった。彼の名はマイク・ハガー。元ストリートファイターで、今でもトレーニングは欠かさない男だ。

彼はシティを正義ある街にするため、マッドギアに徹底的な攻撃を加えた。

マッドギアの勢いは弱まったかに見えたが、卑劣な手段で報復してきた。市長の娘、ジェシカを誘拐し、人質としたのである。

怒り爆発したハガーは、市長としてではなく、1人のストリートファイターとして、悪の巨大組織、マッドギアに立ち向かうこととなった。

その話を聞きつけたジェシカの恋人CODYと、その友人の忍術の達人のGUYも、ジェシカを救うために立ち上がるのであった。



市長の娘、ジェシカ。ゲームの中でも屈指の色っぽさだ。



さすが忍者。言うことが凡人と違う。



暴力集団"マッドギアの一味。すごい顔

プレイヤー紹介

プレイヤーを選ぶ画面だ。

GUY



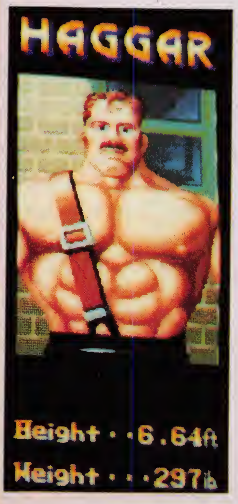
忍術も心得ていて、すばやい動きで攻める。得意技は壁を使っての三角飛びだ。

CODY

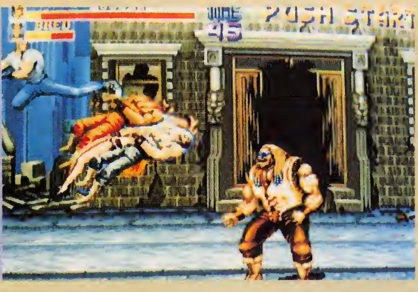


マーシャルアーツの使い手。ナイフさばきの名手でもある。恋人ジェシカをさらわれた、このゲームの主人公。

HAGGAR



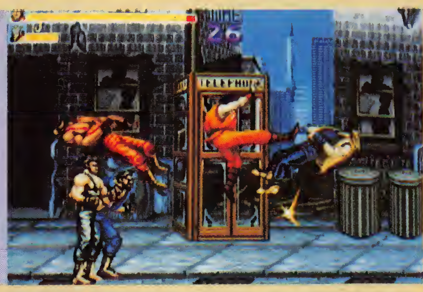
元ストリートファイターで今はメトロシティの市長をしている。バックドロップ、パイルドライバー等のプロレス技を得意とする。大技の破壊力は強力だ。



飛びげりさく裂！まとめて倒すと気持ちいい。



鉄パイプを使い、敵をブンなぐるCODY。


忍者は身のこなしが軽い。

操作方法

8方向レバーとボタン2つという最も基本的な操作方法でプレイする。

ボタンは2つ、アタックボタンとジャンプボタン。アタックボタンで攻撃し、ジャンプボタンでジャンプするぞ。

その他に、アタックボタンとジャンプボタンをうまく使うことにより、多彩な攻撃ができる。紹介していこう。

技を使いこなせ！

●連続技…アタックボタンを連打すると連続技が出せる。
●うら拳→中段突き→ひじ打ち→廻し蹴りとなっていく。格闘技ものの定番だ。

●投げ…廻し蹴りの時に、レバーを上、下、又は敵に向かって反対方向（敵が右にいれば左、左にいれば右）にいれると敵を投げとばせる。他の敵に投げつければ巻きこんでダメージを与えることも可能だ。

●必殺技…アタックボタンとジャンプボタンを同時に押すと、ダブルラリアートを放つことができる。この必殺技は、近くの敵をほとんど巻きこんで倒してしまうすごい技だが、その分バイタリティを消耗してしまうぞ。

バイタリティを消耗してしまうため、普段多用はできない。敵に囲まれてピンチになった時だけ使おう。

●つかみ技

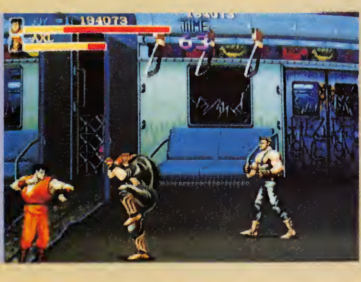
敵の近くに近寄ってからアタックボタンを押し、レバーを入れるとせおい投げができる。この時、レバーをいれないとひざげりになる。

ハガーを選んだ時は、つかんでからジャンプボタン、アタックボタンとすばやく押すと大技、フライングパイルドライバーもかけることができる。敵に大きなダメージを与えられるぞ。

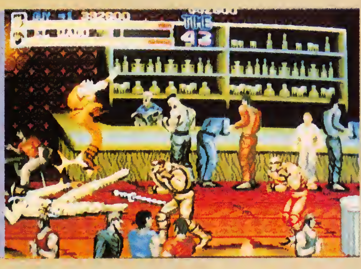
その他に、ハガーはバックドロップも使える。出し方は研究してみよう。

●ジャンプキック

ジャンプボタンを押して、左か右に飛びながらキックをすると飛び蹴りができる。これはオーソドックスな技だが、あたり易く、使い易い技だ。


この敵はガードする。連打で攻めろ！


チョーク攻撃は辛い！下のナイフをうまく使おう。


カプコン伝統のスライディングキックだ。



この女は身が軽いのだ。ハイヒールのかかとは痛いぞ。



スキあり！刀をうばい取ってソドムを倒せ。

各種アイテム

近づいてアタックボタンを押すと取れる。箱の中に入っているものが多いので、箱を壊して取ろう。

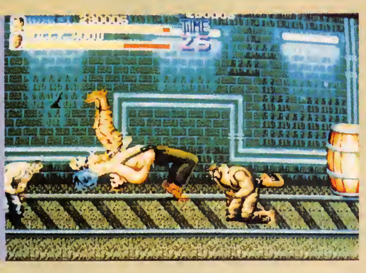
食物は体力回復、品物は得点だ。鉄パイプ、剣などあぶない武器はひろってブンブン振り回そう。ただし、大振りは注意。



ガラスを割るとボーナスになる。

敵も、アンドレ兄弟、太った奴、ナイフ投げのハリウッド、スライディングのエルガド、と多彩だ。ボスもダムド、ソドム?と呪文の名前の様なすごい敵がたくさん出てくる。格闘技ファンと、女の子を助けたいプレイヤーはぜひやるしかない。

（ぜんじ）


決まった。ヘソで投げるバックドロップ。



うーん痛そう。ヤジ馬は助けてくれない。



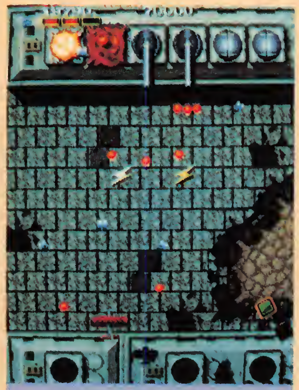
やられた！しかし肉がある。肉を食え！



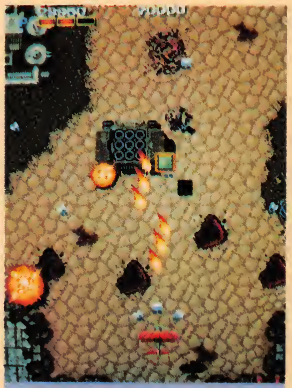
今度はトルネードアッパーだ。

SCOOPニューゲーム!!

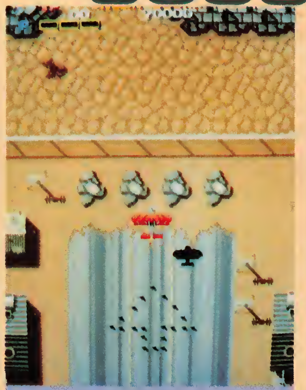
鮫！鮫！鮫！



1面の3方向砲台×6。
いきなりパワフルな攻撃だ。



ワイドの初期段階がこれ。
中央に見えるのが武器のセレクト。

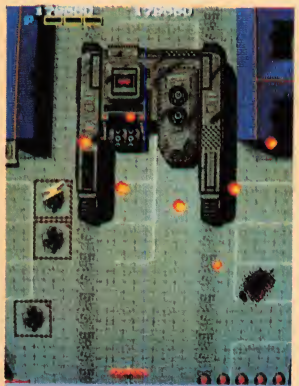


テイクオフ。面クリ毎に小さな人間たちのデモがあるのだが、これが笑えるのだ。



タイトル画面。自機の名前はファイヤーシャーク。フライングシャークの改造機だ。

ロケテストの噂や先に出てしまったCDのため
前評判が高かった鮫！鮫！鮫！の取材に成功。
これをやらずにシューティングゲームは語れないぞ!!



2面のボスはなかなか巨大だが、このあたりではまだ弱い方だ。

パワーアップは3つで1つ

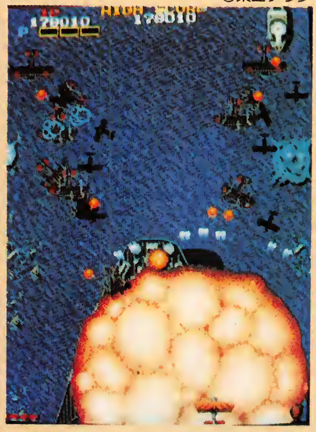
自機のパワーアップの方法は、Ⓟのアイテムを3つ取って初めて1段階上がるようになっている。これはTATSUJINとほとんどいっしょ。しかし、Ⓟの数が5つから3つになっているので多少は楽かな。

パワーアップは3段階（初期状態を含めると4段階）になっている。フル装備になるとⓅのアイテムが出なくなるのが今までの常識であったが、今回はフル装備になってもⓅのアイテムが出続け、3つ取ると自機が死んだ時に次の1機が1段階パワーアップして出てくるのだ。

また、前作ではスピードアップが無かったが今回はⓈのアイテムでスピードが上がる。スピードアップは3段階（初期状態を含めると4段階）TATSUJINほど速くはならないので最高速がベストだ。

Ⓑのアイテムはボンバーで、10個までためられる。Ⓑのアイテムは出にくいので使いすぎに注意しなくてはいけない。

その他は武器のチェンジと1UPのアイテム。これらはタイガーシリーズと同じなので説明はいらないだろう。





ボンバーの爆発位置と自機の位置を見れば違いがわかるだろう。ちなみにボンバーの残り数は面クリアのボーナスの倍率になる。

武器は3種類

武器は3種類あって、飛翔鮫と比較するとあきらかに増えている。

青は「ワイド」といい、始めから持っている武器。初期状態が3WAYショットになっているが、TATSUJINほど狭くなく、かなり左右に広がるようになっている。段階を上げるごとに5・9・15WAYショットになる。15WAYショットになると、前方をほとんどカバーしてしまうのでなかなか強力である。

緑は「ビーム」といい、らせん状に前方に飛んでいく。ザコなどは貫通してしまうので達人ビームとほとんど同じである。パワーアップしていくごとに横幅が広がるようになる。いまいち使いにくい武器。

赤は「ファイヤー」といって、TATSUJINのサンダーレーザーみたいに火の棒が出る。ザコは貫通するが中型機以上は貫通しない。また、ロックもしなくなっている。パワーアップの段階を上げていくと、前方に2本・＋左右に2本・＋左右に2本とプラスされていく。そして、左右についた火の棒はボタンを押していると扇状に動く。フル装備になると火の棒は後方にも動いてくれるので、一番使いやすい武器。連射もいらずそれなりに破壊力もあるのでおすすめだ。



ワイドの最強。こりゃ強い。

ボンバーに変化が

操作はおなじみ8方向レバーに2ボタン。ボタンはショットとボンバー。タイガーシリーズをやっているならまったく異和感はないハズ。

しかし、今回はボンバーの使用に変化があり、自分の手によってボンバーの飛距離を調節できるようになったのだ。

使用方法は、ボンバーのボタンを押してから再び離すまでの間ボンバーは画面前方に飛んでいくので、「ここだ！」という所でボタンを離せばボンバーが爆発するようになっている。だから、写真のようなことが可能になっている。もちろん、これは縦方向のみで横方向には不可能である。（自機の移動で多少なら…）



ファイヤーの最強。
左右の4本が扇状に動くのだ。

もうすぐ発売

今回はスペースの都合で紹介が少なくなってますが、このゲームが発売したと同時に攻略を開始しますのでよろしく。（2・3月号で攻略開始かな？）

（悠理）


忍法その1。「超術火炎犬」



忍法その2。「超術真空波」


忍法その3。「超術雷光弾」

跳べ、闘え。忍びを極めた者たちよ……



SHADOW DANCER

シャドー・ダンサー

※写真は開発途中のものです。

新システムの採用!

よりリアルなサウンドと、高度なグラフィック処理を可能にする新システム「システム18」を採用して忍が帰ってきた。

ストーリー

忍法の修行に励む若者のもとには、忠実なる一頭の忍犬がいた。

一方、都市の中心では、テロ集団が暴虐のかぎりをつくし、あろうことか街のいたる所に時限爆弾を仕掛けはじめたのであった。

若き忍者とその相棒の忍犬は、仕掛けられたすべての爆弾を改修するとともに、テロ集団をあやつる悪の組織を壊滅するため、果敢にも行動を開始した。

ゲームの特徴

プレイヤーと忍犬との連携プレイで、今までにない斬新なゲーム展開が楽しめます。

また、忍者アクションゲームに、忍犬を使うという必然的かつ新しい攻撃パターンや、超ド派手な忍術シーンなどの演出がありエキサイティングかつ、スリリングなゲームに仕上がっています。

操作方法

操作系は、1レバーに3ボタン。

レバーはキャラクターの移動等に使い、3ボタンは、それぞれ攻撃ボタン、忍術ボタン、ジャンプボタン。

キャラクターの操作は前作の「忍」と同じ。やっていた方なら優しいと思います。

さて、忍犬の操作ですが、忍犬を突撃させる方法は、レバーを下に入れ、攻撃ボタンを押す。そうすると、飛びついていって、からまっている間に敵をやっつける、って感じ。でも助けにいかないと……。

ステージ構成

ステージは全部で15。4つのミッションがあり、それぞれ4シーン構成。ミッション1だけが3シーンです。

●MISSION 1
「破壊工作を阻止せよ!」
一―一　空港ロビー
一―二　滑走路
一―三　機内（ボス）

●MISSION 2
「補給ルートを断て!」
二―一　スクラップ置き場
二―二　貨物列車
二―三　鉄橋
二―四　S.L.（ボス）

●MISSION 3
「地下組織を急襲せよ!」

●MISSION 4
「敵の野望を打ち砕け!」

※MISSION3、4の内容が取材時、未定だったため省略。

（ずる）


うおーっ! ボーナス面。終わり方はこう。


ちょっとかための敵。



ついて来い! 忍犬!


よーし、今のうちに敵を倒す。

重要なのは操作だ

早速ですが、このゲームは操作が重要なので、操作系統の説明からしていきます。

コントロールパネルに付いているのは1レバーと2ボタン。それぞれ次の働きをしてくれます。

☆レバー…カーソル移動及びAボタンを押しながらのブロック移動。

☆Aボタン…ブロックのホールド。面が詰んでしまった時のリトライ（やり直し）のキャンセル。

☆Bボタン…リトライの選択と決定。

クリア方法はこうだ

とは言っても、その前に遊び方が分からなきゃしょーがないよね。「積み上げられた8種類・何個かのブロックをダルマ落としの要領で動かし、（画面下に重力が働いているので自分の動かせるブロックは上にはいきません）同じ種類のブロックと隣接・消滅させ、全てのブロックを消す」これが基本的な遊び方だ。

さて、具体的にレバーとボタンはどうやって使うのか、説明しよう。

①カーソルを動かしたいブロックに移動させ、Aボタンを押すと、ブロックがホールドされます。

②Aボタンを押したままレバーを動かすと、レバーを入れた方向にブロックが移動します。

但し、左右のみ動かせ、また、移動した所の下に何もなければ落下します。

③制限時間内に枠内の全てのブロックを消滅出来れば面クリアとなり、（ここから先はゲームには一切、なーんにも関係ありませんよ!!）残り時間に応じて背景のレンガが崩れ、GALの絵が少しづつ現われます。（お水）

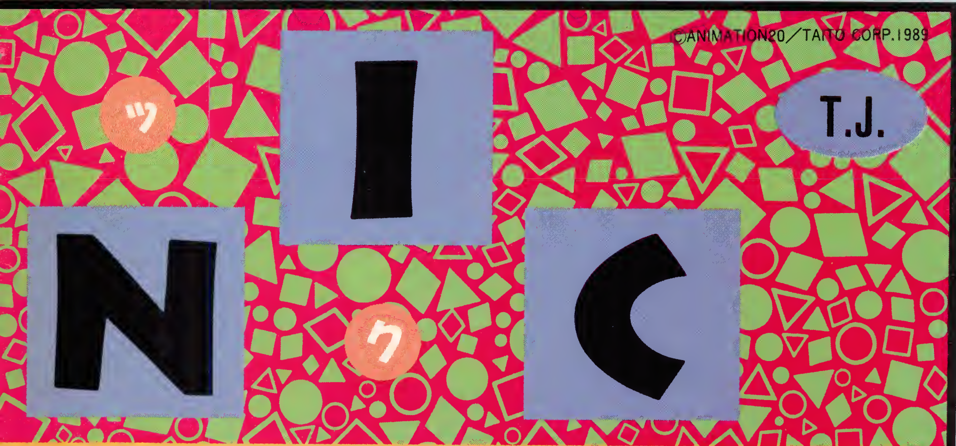
8種類のブロックはそれぞれ色と形が決まっていて、次の通りになっております。

○赤、黄、紫、水色、灰色、緑、青、黒

なおブロックは一度に1ブロックしか動きません。外枠を形造っているブロックの中にムービングブロックがあります。

ムービング・ブロックは原則的に水平方向、あるいは垂直方向に移動しています。

積み重なったブロックの一部を消す事が出来、この場合はそれに応じたボーナス点があります。



編集部員もちらほらと顔を出してるぞ、ほら………



なかなかセンスいいタイトル画面ですね。



これが選択画面。3面先まで飛べます。



赤くかこまれているのがカーソル。1面だから簡単でしょ?



まとめ消し（中抜き2段落とし!?）。最高は2千点だ。

爆弾も使えるぞ!!

ディップスイッチの仕様により、爆弾を使用する事ができます。

この爆弾によってブロックを破壊できますが、爆弾を使わなくても全面クリアできる様になっています。

カーソルを最下段に移動し、更に下へ入力すると、爆弾の位置へカーソルが移動します。

Aボタンを押しながら爆弾を移動させ、Aボタンを離せば、爆弾が爆発し、同じ場所のブロックが消滅します。

面セレクトはダライアス方式

ゲームスタート時にレベル1～3までの6エリア（4面で1エリア）のどれから始めるか、選択することができます。

それ以降の面は4面クリア毎に次のレベルへ進むことが出来ますが、その時2エリアのどちらへ行くか選択することができます。

レベル8まで行くと、それ以降は面セレクトがなく、エンドレスになります。（但し、制限時間がみじかくなっていきます。）

探せ!特殊(!?)面

実は!このゲームは開発者の意図により名前がつけられていて、おもしろい形になっている面がかなりあるのです。写真で紹介できる限り紹介しておきますが写真以外で今回載せられなかった面も一応書いておきますので、一度見てみてはいかがでしょうか。

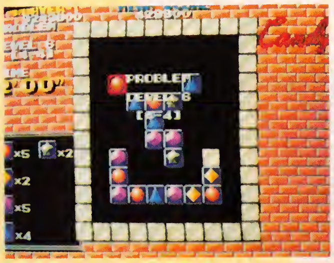
1－1－2…砂時計
3－3－3…電話
4－2－3…??
6－3－1　?
　　－2　?
　　－3　?
　　－4　?
7－1－2…つり橋
7－1－4…あ
8－1－2…UFO
8－2－2…??
8－6－2…カメラ

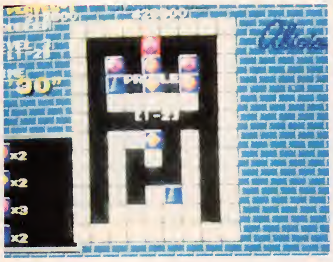
あと、どこぞに平?京?イ?ア?が隠れているそうです。（ここまで書いたら怒られそうですだけど、心優しいタイトーの開発の方ですから大丈夫ですよね…きっと…）

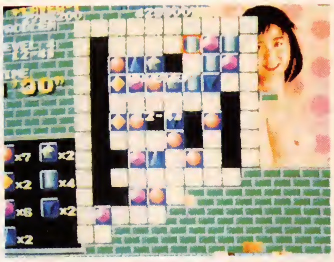
女の子は待ってくれない

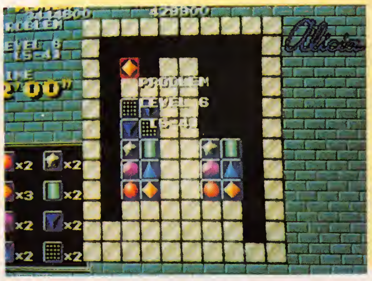
おっと、ちょっと過激な見出しだったかな? 早く面ク

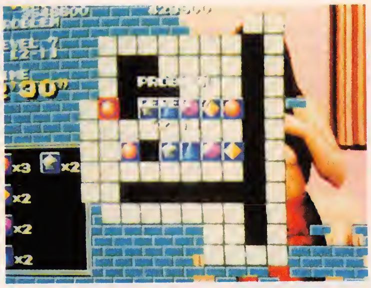

イラスト楽しみにしてますよ〜


大阪ではお世話になりました。


タキシードも似合いそうですね。

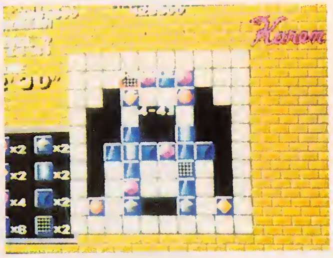

へへへ、私の面。何？読めない!? ご愛嬌、ご愛嬌。

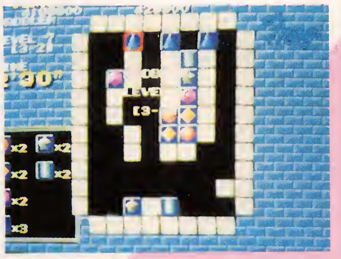

何が言いたいんでしょうね…この面は…。

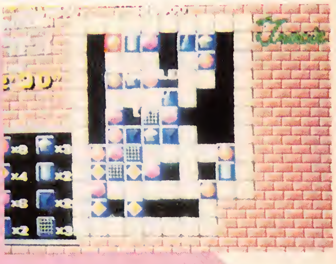

マップのお仕事ご苦労様です。あんまりいじめないで下さいね？



今度のパズルゲームはちとマニア。


インベーダー面。P・マンのモンスタの様にも…。


アイランドがんばって下さ〜い!!


知る人ぞ知る。知らない人は全然知らない。でも私もひげは個人的に好きだったりします。

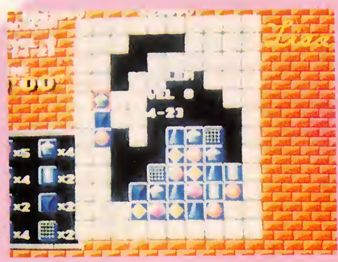
リアすれば、お水GAL(!?)がレンガの合い間をぬって現れてくるんだけど、10人のGALがいるのだ。

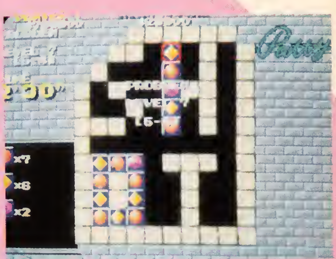
さらに、それぞれの女の子には名前がちゃんと付いていて、「カレン」とか「リサ」とか「トレーシー」とかいる訳だ。こりゃサラリーマンのおじさんが爆発しそうだね。

いずれにせよ、この「パズニック」。一度やったら頭が混乱するほど病みつきになるぞ／

写真のキャプションは編集部員が分かるコメントです。誰かな？


ピストル面。こういうのもいいですね。


ポット面。湯気もでてるぞ。


今度麻雀しましょーねー。

おまけ♥



2P対戦もできる!

バイオレンスファイト

ストリートファイトの頂点をきわめろ!



タイトーから1対1のストリートファイトを行うアクションゲーム、バイオレンスファイトが発売される。ボタンの組合わせでいろんな技が使える注目のゲームだ。さっそく技の使い方から紹介していこう。

ボタンの組合わせで多彩な技

8方向3ボタンで行います。ボタンはパンチボタン、ジャンプボタン、キックボタンがあります。

それぞれのボタンの組合わせによって、さまざまな技が使えるというのがこのゲームの大きな特長です。

例えば、黒人のベン・スミスの場合、パンチボタンとジャンプボタンを同時に押すとマシンガンパンチを打てます。また、パンチボタン、キックボタンを連打しても強力な攻撃ができます。

1人を選ぶと他の3人が敵になる

ゲームスタート時に、プレイヤーを4人の中から選べるようになっています。

そして選んだプレイヤーによって、3面までの敵が変わります。バッド・ブルーを選んだ場合、他の3人がそれぞれ敵となってでてくるわけです。

プレイヤー4人は、それぞれ得意の持ち技が違います。また、4人の間では相性のようなものがあり、どの敵にはどのプレイヤーが有利と決まっています。

それではプレイヤーの紹介をしていきます。

選べるプレイヤーの数々。



リー・チェン とうろう拳を使いこなすカンフー使い。主に蹴りを得意とし、キックボタン連打の後転回しげりはトリッキーな技だ。



リック・ジョー 幾多の修羅場をくぐり抜けてきたストリートファイター界の村田兆治。パンチボタン連打の回し地獄突き、ドロップキックを得意とする。



ベン・スミス 黒人独特のバネを生かした空手使い。ジャンプ力を生かしたトルネードキックが得意。



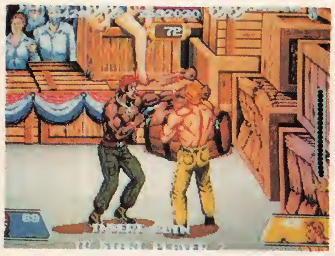
バッド・ブルー 若くしてストリートファイターの頂点に立つ、ボクシングスタイルのファイター。パンチボタン連打によるスターダストパンチは一撃必殺だ。

正々堂々!タイマン勝負だ!

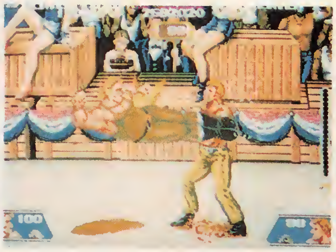
選ばなかった3人に勝つと、その後は未知の敵が待っています。とてもタフで、一撃必殺の技を持っている奴ばかり。

途中、虎を倒すとキックかパンチがパワーUPするボーナスステージも用意されています。

テーブルタイプでは久しぶりの1対1の格闘ゲームで、文句なく楽しめるゲームになっていると思うので、みんなで盛り上がってみよう!



ベン・スミスのマシンガンパンチ。



リック・ジョーのドロップキック。



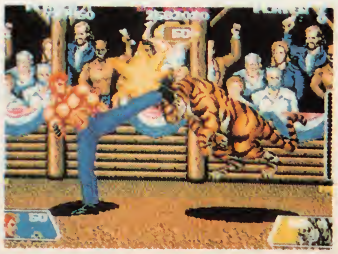
これがスターダストパンチだ。



合掌。戦い終わって日が暮れて。



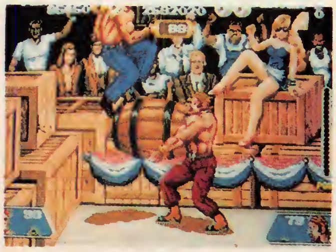
勝った時のデモ画面。後ろにいるのはミスターXか?



ボーナスステージでは虎と戦う。



リーチエンの投げ。投げてる時に攻撃もできる。



敵がタルを投げつけようとしている。



Final Fight
いま究極の闘いが始まる。
CPシステム
第7弾



ユニークな
アドベンチャークイズ。
アドベンチャー クイズ
CAPCOM WORLD
それぞれのワールドにはボス敵がいて
やつらを倒さないと先へは進めないぞ！
君の知力と時の運を使って
無事王女様を助け出してくれ！！.
WORLD 1
カードを選んで、ボタンを押して下さい。
"冷戦"とはどの戦争の後使われた言葉？
うーん！なかなか頑張ったね！
さあワールド4へ連れていってあげるよ

ゲーメスト
Jan. 1990 1
No.40
平成2年1月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻第1号通巻40号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤 博
発行●株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価500円(本体485円)送料66円



雑誌03659-1 Printed in Japan